

**FUNGSI *SUNGGINGAN* TOKOH ARJUNA  
DALAM LAKON *PARTA KRAMA* DAN *CIPTANING*  
SAJIAN BAMBANG SUWARNO**

**SKRIPSI**



oleh

**Agung Prabowo Bangun Saputra**  
NIM 12123112

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

# **FUNGSI *SUNGGINGAN* TOKOH ARJUNA DALAM LAKON *PARTA KRAMA* DAN *CIPTANING* SAJIAN BAMBANG SUWARNO**

## **SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Seni Pedalangan  
Jurusan Pedalangan



oleh

**Agung Prabowo Bangun Saputra**  
NIM 12123112

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**



# PENGESAHAN

Skripsi

## FUNGSI *SUNGGINGAN* TOKOH ARJUNA DALAM LAKON *PARTA KRAMA* DAN *CIPTANING* SAJIAN BAMBANG SUWARNO

yang disusun oleh

**Agung Prabowo Bangun Saputra**  
NIM 12123112

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 30 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji,



**Dr. Suratno, S.Kar., M.Mus.**

Penguji Utama,



**Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum.**

Pembimbing,



**Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.**

Skripsi ini telah diterima  
sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1  
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 6 Agustus 2018  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



**Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.**  
NIP 196509141990111001

## Motto

“Yang muda yang perkasa, yang muda selalu ceria,  
yang muda selalu berdoa, riang bersama dalam keluarga,  
raga boleh menjadi tua tetapi jiwa harus tetap muda.”  
(Agung Prabowo)

Tulisanku ini kupersembahkan:

Teruntuk yang terkasih dan yang tersayang Ibuku Siti Malikha;  
dan yang mendoakan dari jauh serta banyak memberi suport,  
Ayahanda Sri Purwanto, atas segala perjuanganmu  
dalam mendidik, mengayomi, memberi kasih sayang,  
dan banyak lagi yang tak dapat tersampaikan.

Kepada adik-adikku tersayang: Anggraeni Kusuma Dewi  
yang paling crewet, Arby Shadam Maulana yang paling banyak makan,  
dan Azizah Nur Maya si hitam manis.

Terima kasih yang teramat besar juga kami ucapkan  
kepada Bapak Bambang Suwarno yang tak lelah memberi wejangan,  
Bapak Sugeng Nugroho selaku pembimbing skripsi, kawan, sahabat,  
saudara baik di rumah atau di perantuan atas doa dan dukungan  
yang selama ini menjadi penyemangat dalam diri.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agung Prabowo Bangun Saputra  
NIM : 12123112  
Tempat, Tgl. Lahir : Palembang, 16 April 1994  
Alamat Rumah : Jln. Nusa Tenggara V Blok AV 10 Jakabaring,  
Palembang, Sumatra Selatan  
Program Studi : S-1 Seni Pedalangan  
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: "*Fungsi Sunggingan Tokoh Arjuna dalam Lakon Parta Krama dan Ciptaning Sajian Bambang Suwarno*" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi). Jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya ini, maka gelar keserjanaan yang saya terima dapat dicabut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 17 Juli 2018  
Penulis,



Agung Prabowo Bangun Saputra



## ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab dua rumusan masalah: (1) bagaimana *sunggingan* figur-figur tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno; dan (2) bagaimana fungsi *sunggingan* tokoh Arjuna dalam lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning Sajian* Bambang Suwarno? Dua permasalahan ini dikaji berdasarkan teori ikonitas R.L. Mellema (1954), bahwa *sunggingan* sebagai salah satu perabot warna dalam boneka wayang dimungkinkan memiliki hubungan secara ikonik maupun simbolik dengan peran masing-masing tokoh wayang. Penelitian ini bersifat kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sunggingan* wayang kulit purwa gaya Surakarta dibedakan menjadi dua ragam gaya: karaton atau *lebet bètèng* dan luar karaton atau *njawi bètèng*. *Sunggingan* ragam gaya karaton meliputi *sunggingan* wayang *kyai* dan wayang *para*, sedangkan *sunggingan* ragam gaya luar karaton meliputi *sunggingan* corak pedalangan, corak pengembangan dan pembaruan, dan corak kreasi baru. *Sunggingan* figur-figur tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno dibedakan menjadi empat *wanda*, meliputi: (1) Permadi *wanda Pacèl* dengan muka berwarna kuning emas atau *gemblèng*, (2) Permadi *wanda Pangantèn* dengan muka berwarna putih, (3) Arjuna *wanda Muntab* dengan muka berwarna hitam, dan (4) Begawan Ciptaning dengan muka berwarna hitam. Bambang Suwarno di dalam menyajikan lakon *Parta Krama* menggunakan dua figur Arjuna muda: (1) Permadi *wanda Pacèl* untuk menggambarkan tokoh Arjuna sebelum menjadi pengantin, dan (2) Permadi *wanda Pangantèn* untuk menggambarkan tokoh Arjuna menjadi pengantin. Di dalam lakon *Ciptaning* digunakan tiga figur Arjuna: (1) Arjuna *wanda Muntab* untuk menggambarkan tokoh Arjuna sebagai kesatria, (2) Permadi *wanda Pangantèn* untuk menggambarkan roh Arjuna yang meninggalkan raganya, dan (3) Ciptaning untuk menggambarkan Arjuna sebagai pertapa.

**Kata kunci:** *sunggingan* Arjuna, Bambang Suwarno, *Parta Krama* dan *Ciptaning*.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Fungsi *Sunggingan* Tokoh Arjuna dalam Lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning Sajian Bambang Suwarno*” sebagai persyaratan untuk mencapai derajat S-1 pada Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, baik moral, spiritual, materiel, maupun pemikiran dan tenaga.

Pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibu Siti Malikha dan Bapak Sri Purwanto, kedua orang tua penulis di Palembang, yang telah memberikan semangat baik moral maupun materiel demi kelancaran studi sampai dengan proses penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum, sebagai narasumber utama penelitian ini, yang telah banyak memberikan informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan topik penelitian ini serta mengizinkan figur-figur wayang kulit karya dan koleksinya sebagai objek penelitian penulis. Demikian juga kepada Ki H. Manteb Soedharsono, Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum., Ki Ledjar Subrata (almarhum), Bapak Dr. Suratno, S.Kar., M.Mus., Saudara Rudy Wiratama, dan Saudara Suluh Juni Arsah, S.Sn., yang telah banyak memberikan informasi berkaitan dengan topik penelitian ini.

Tidak lupa disampaikan terima kasih kepada Ibu Dra. Endang Retnaningdyah Elis Novianti Mariani, M.Hum. sebagai dosen pembimbing

akademik yang dengan sabar membimbing dan menasihati penulis sejak pertama kali kuliah sampai dengan akhir penyelesaian studi. Demikian juga kepada Bapak Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn., yang dengan sabar telah menyempatkan waktu dan pemikirannya di sela-sela kesibukan yang superpadat untuk membimbing proses penyusunan skripsi ini. Juga kepada Bapak Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum. selaku Penguji Utama skripsi ini, disampaikan terima kasih atas kritik dan sarannya demi terfokusnya permasalahan penelitian ini.

Kepada seluruh dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, penulis mengucapkan terima kasih yang teramat besar atas ilmu yang diberikan kepada penulis. Kepada staf dan karyawan di lingkungan ISI Surakarta atas kontribusinya kepada penulis dalam rangka kelancaran proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada para sahabat sekaligus saudara seangkatan dari Jurusan Pedalangan: Muhamad Alvian, adik kelas penulis: Redya Fanji dan Bagus Ragil Rinangku, serta semua yang telah ikhlas membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini.

Penulis tidak akan pernah melupakan jasa baik yang telah Bapak, Ibu, sahabat, dan teman berikan kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas budi baik serta melimpahkan barokah dan hidayah-Nya pada kita semua. *Aamiin*. Kritik dan saran selalu penulis harapkan, karena penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Surakarta, 17 Juli 2018

**Agung Prabowo Bangun Saputra**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Tinjauan Pustaka	6
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penelitian	10
1. Proses Pengumpulan Data	10
a. Studi Pustaka	11
b. Observasi	12
c. Wawancara	13
2. Analisis Data	14
G. Sistematika Penulisan	14
 BAB II SUNGGINGAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA	 16
A. Gambaran Umum	16
1. Sejarah dan Perkembangan <i>Sunggingan</i>	16
2. Fungsi <i>Sunggingan</i> pada Wayang Kulit	20
B. <i>Sunggingan</i> Gaya Surakarta	21
1. <i>Sunggingan</i> Ragam Gaya Karaton ( <i>Lebet Bètèng</i> )	33
a. Wayang <i>Kanjeng Kyai</i>	34
b. Wayang <i>Para</i>	40
2. <i>Sunggingan</i> Ragam Gaya Luar Karaton ( <i>Njaba Bètèng</i> )	44
a. <i>Sunggingan</i> Corak Pedalangan	60
b. <i>Sunggingan</i> Corak Pengembangan dan Pembaruan	62
c. <i>Sunggingan</i> Corak Kreasi Baru	64
 BAB III SUNGGINGAN TOKOH ARJUNA KARYA BAMBANG SUWARNO	 66
A. Ikonik Tokoh Arjuna	66



B. Warna <i>Sunggingan</i> Tokoh Arjuna	79
1. Premadi <i>Wanda Pacèl</i>	81
2. Permadi <i>Wanda Pangantèn</i>	86
a. Permadi <i>Wanda Pangantèn</i> Ragam Keraton	90
b. Permadi <i>Wanda Pangantèn</i> Ragam Luar Keraton	94
3. Arjuna <i>Wanda Muntab</i>	95
4. Begawan Ciptaning	98
C. Korelasi antara Warna <i>Sunggingan</i> dan Karakter Tokoh Arjuna	102
 BAB IV FUNGSI <i>SUNGGINGAN</i> TOKOH ARJUNA DALAM LAKON <i>PARTA KRAMA</i> DAN <i>CIPTANING</i> SAJIAN BAMBANG SUWARNO	105
A. Lakon <i>Parta Krama</i> Sajian Bambang Suwarno	106
B. Lakon <i>Ciptaning</i> Sajian Bambang Suwarno	115
C. Korelasi <i>Sunggingan</i> dan Peran Tokoh Arjuna dalam Lakon	125
 BAB V PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
 KEPUSTAKAAN	130
DISKOGRAFI	133
NARASUMBER	134
GLOSARIUM	135
BIODATA	137



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Sunggingan* berasal dari kata *sungging* yang berarti gambar. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, *sungging* berarti lukisan (perhiasan) diwarnai dengan cat (air mas dan sebagainya) (Tim Penyusun Kamus, 1989:870). Menurut *Bausastra Jawa-Indonesia*, *sungging* berarti lukis, cat, atau lukisan (Prawiroatmojo, 1985:II:220). Menurut buku tulisan Sukir yang telah dialihbahasakan oleh Kamajaya, *sungging* di dalam bahasa Jawa mengandung arti menurun (menyalin) gambar atau tulisan dengan tepat dan teliti (Sukir, 1980:9). Dengan demikian *sunggingan* wayang merupakan pewarnaan seluruh bagian tubuh mulai dari pucuk rambut, raut muka, ornamen *mas-masan*, pakaian, serta anatomi wayang yang mengikuti pola *tatahan*. *Sunggingan* berfungsi untuk memunculkan karakter wayang.

*Sunggingan* menjadi salah satu daya tarik keberadaan figur wayang kulit purwa. Jika figur wayang tanpa *disungging*, selain kurang memiliki kejelasan bentuk, juga kemantapan estetikanya berkurang. Bahkan saat ini *sunggingan* wayang sering menjadi tolok ukur kekayaan pemilik atau kolektornya. Kolektor wayang yang kaya tidak ragu-ragu *menyungging* figur wayangnya dengan *prada mas*, yakni warna kuning emas dengan bahan lembaran emas 24 karat yang harganya relatif mahal. Tata warna dan *garap sunggingan* yang halus dan menyentuh rasa hayatan, juga menjadi kebanggaan tersendiri bagi pemilik atau kolektor wayang,

terlebih yang mengerjakan adalah seorang *juru sungging* yang telah memiliki reputasi di kalangan para dalang.

*Sunggingan* wayang kulit purwa di eks-Karesidenan Surakarta memiliki corak yang berbeda-beda; faktor pembedanya terletak pada penerapan *sorot* warna mulai dari warna yang sangat gelap hingga warna yang paling cerah, hal ini sangat bergantung pada selera dan kepekaan artistik *juru sunggingnya*. *Sunggingan* wayang kulit purwa di eks-Karesidenan Surakarta dapat dibedakan menjadi beberapa subgaya, antara lain: gaya Karaton, gaya Klaten, gaya Sragen, gaya Manyaran, dan gaya Sukoharjo. Perbedaan pada subgaya tersebut selain terletak pada *sorot* warna *sungging* yang berbeda-beda, yakni bentuk pola *corek* pada ornamen *sunggingan* seperti *tlacapan*, *bludrinan*, *ulat-ulatan*, motif *cindhe*, dan *drenjeman*, juga memiliki ciri khas masing-masing.

Wayang kulit purwa dalam satu kotak terdapat berbagai macam figur, baik tokoh maupun non-tokoh, yang jumlahnya mencapai ratusan. Dari jumlah ini, Arjuna merupakan salah satu tokoh wayang kulit purwa yang memiliki bentuk rupa dan warna paling banyak di antara tokoh-tokoh wayang lain. Hal ini dimungkinkan tokoh Arjuna memiliki perjalanan hidup yang sangat kompleks daripada tokoh wayang lainnya. Ditinjau dari nama, Arjuna memiliki nama-nama lain (Jawa: *dasanama*) paling banyak daripada tokoh wayang lainnya. Dalam cerita pedalangan Jawa, Arjuna memiliki nama lain yakni: Janaka, Premadi, Kumbalywali, Pamadi, Jahnawi, Palguna, Kandhi Wrehatnala, Wibatsuh, Parta, Dananjaya, Kiritin, Kuntadi, Pandhuputra, dan Hendratanaya (Wignyo-soetarno, 1996:49). Pada saat bertapa Arjuna juga memiliki nama Begawan Ciptaning.

Nama-nama tokoh Arjuna yang tersebut tidak semua memiliki bentuk rupa wayang sendiri-sendiri. Menurut Bambang Suwarno, bentuk rupa Arjuna secara umum dibedakan menjadi empat macam: (1) Arjuna muda, yang dikenal dengan tokoh Permadi; (2) Arjuna dewasa, yang dikenal dengan tokoh Janaka; (3) Arjuna menjadi pertapa di Indrakila, yang dikenal dengan tokoh Ciptaning; dan (4) Arjuna menjadi raja di Kahyangan Tinjomaya, yang dikenal dengan tokoh Kiritin. Untuk mendukung karakter tokoh Arjuna dalam berbagai permasalahan lakon, maka diciptakanlah *wanda* tokoh Arjuna yang beraneka ragam. Tokoh Permadi terdapat lima belas *wanda*, meliputi: *Pengawé, Pengasih, Pacèl, Kadung Rangkung, Jangkung, Jaka, Mriwis, Jayus, Kinanthi, Pengarih, Pangantèn, Mulatsih, Malat, dan Partakrama*. Adapun tokoh Arjuna memiliki sembilan belas *wanda*, meliputi: *Kanyut, Jimat, Mangu, Malat, Kinanthi, Renteng, Bronjong, Brongsong, Gendrèh, Janggleng, Muntab, Kadung, Kedhu, Lintang, Malatsih, Mangunkung, Mlathi, Mulat, dan Pengawé*. Diciptakannya berbagai macam *wanda* pada salah satu tokoh wayang bertujuan untuk mendukung keberhasilan pertunjukan wayang kulit purwa terutama untuk menguatkan rasa hayatan secara visual agar tercapai kesan *nuksma* dan *mungguh*. Penggunaan *wanda* di luar konvesi memiliki tujuan mempertajam rasa *antawacana, sanggit*, dan lakon (Suwarno, 2016:153-305).

Penciptaan *wanda* tokoh Arjuna mulai mendapat perhatian daripada figur tokoh-tokoh wayang yang lain sejak masa pemerintahan Susuhunan Amangkurat II di Karaton Mataram Kartasura (1677–1703). Pada masa itu (1605 Jawa atau 1683 Masehi) diciptakan figur Arjuna *wanda Mangu*. Selanjutnya pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana I atau

yang lebih dikenal Pangeran Puger (1704–1719) diciptakan figur Arjuna *wanda Kanyut* (1625 Jawa atau 1703 Masehi). Pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana II di Karaton Mataram Kartasura (1726–1742) dan di Karaton Kasunanan Surakarta (1745–1749) diciptakan figur Arjuna *wanda Jimat, Mangu, dan Kanyut* (1655 Jawa atau 1733 Masehi). Berbagai figur *wanda* Arjuna semakin banyak diciptakan pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana IV di Karaton Kasunanan Surakarta (1788–1820), yang ditandai dengan diciptakannya perangkat wayang kulit purwa *Kyai Kadung* (1726 Jawa atau 1804 Masehi). Proses pengerjaannya dilakukan oleh Cermapangrawit dan kawan-kawan (Kusumadilaga, 1981:165–168).

Tokoh Arjuna memiliki banyak *wanda* daripada figur tokoh yang lain dimungkinkan adanya keterkaitan genealogi para raja dinasti Mataram dengan tokoh Arjuna. Menurut Sugeng Nugroho, di dalam *Serat Sejarah Mentawis Wiwit Kangjeng Nabi Adam saking Pangiwa sarta Panengen* disebutkan bahwa para raja (susuhunan) Karaton Kasunanan Surakarta merupakan keturunan Arjuna. Buku ini memuat silsilah raja-raja Jawa, mulai dari Nabi Adam baik dari garis *pangiwa* (versi mistis) maupun garis *panengen* (versi Islam), sampai dengan Susuhunan Paku Buwana VII dan Sultan Hamengku Buwana V. Adapun genealogi dari garis *pangiwa* sebagai berikut.

Nabi Adam menurunkan Nabi Sis – menurunkan Sayid Anwar (Sang Hyang Nurcahya) – menurunkan Sang Hyang Nurrasa – menurunkan Sang Hyang Wenang – menurunkan Sang Hyang Tunggal – menurunkan Bathara Guru – menurunkan Bathara Brama – menurunkan Bambang Bremani – menurunkan Bambang Parikenan – menurunkan Manumanasa (Saptaharga) – menurunkan Sekutrem – menurunkan Bambang Sakri – menurunkan Palasara – menurunkan Abiyasa – menurunkan Pandhu Dewanata (Raja Hastina) – menurunkan Arjuna – menurunkan Abimanyu – menurunkan Parikesit



(Raja Hastina) - menurunkan Yudayana (Raja Yawastina) - menurunkan Gendrayana - menurunkan Jayabaya (Raja Kediri) - menurunkan Jayaamijaya - menurunkan Jayamisesa - menurunkan Kusumawicitra - menurunkan Citrasoma - menurunkan Pancadriya - menurunkan Anglingdriya - menurunkan Suwelacala (Raja Purwacarita) - menurunkan Sri Maha Punggung - menurunkan Kandiawan - Resi Gatayu (Raja Kahuripan) - menurunkan Lembu Amiluhur (Raja Jenggala) - menurunkan Panji Inukertapati - menurunkan Kudalelayan (Raja Pajajaran) - menurunkan Sri Pamekas - menurunkan Raden Susuruh (Raja Majapahit) - menurunkan Prabu Anom - menurunkan Prabu Adaningkung - Prabu Hayamwuruk - menurunkan Prabu Lembuamisami - menurunkan Prabu Bratanjung - menurunkan Prabu Brawijaya - menurunkan para Sultan Demak - menurunkan para Sultan Mataram - menurunkan para Susuhunan Karaton Kasunanan Surakarta (Sugeng Nugroho, wawancara 15 Juli 2018).

Dengan adanya figur tokoh wayang kulit Arjuna yang mempunyai cukup banyak *wanda* sebagaimana disebutkan di muka itulah, sehingga penelitian ini mengangkat topik *sunggingan* wayang kulit tokoh Arjuna. Akan tetapi mengingat banyaknya *wanda* Arjuna, sehingga ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada *sunggingan* tokoh Arjuna gaya Surakarta khususnya karya dan koleksi Bambang Suwarno yang pernah digunakan untuk penyajian lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning*. Figur tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno dipilih sebagai objek kajian didasarkan atas pertimbangan bahwa Bambang Suwarno merupakan seorang seniman dalang akademis yang memiliki kreativitas dan inovasi luar biasa di dalam perkembangan wayang, baik sebagai karya seni rupa maupun seni pertunjukan.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di muka, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana *sunggingan* figur-figur tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno?
2. Bagaimana fungsi *sunggingan* tokoh Arjuna dalam lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning Sajian* Bambang Suwarno?

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang dikemukakan. Berdasarkan rumusan masalah yang pertama, penelitian ini bertujuan mendeskripsi wujud *sunggingan* figur-figur tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno. Berdasarkan rumusan masalah yang kedua, penelitian ini bertujuan mengkaji fungsi *sunggingan* tokoh Arjuna dalam lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning Sajian* Bambang Suwarno.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para dalang dan perupa wayang untuk memahami teknik *sunggingan* wayang kulit korelasinya dengan karakter dan perjalanan hidup tokoh wayang. Bagi para peneliti lain yang akan mengkaji tentang *sunggingan* wayang, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan sudut pandang kajian.

### D. Tinjauan Pustaka

Sampai dengan penelitian ini ditulis, belum ada tulisan lain yang membahas secara detail tentang *sunggingan* dalam kaitannya dengan karakter dan perjalanan hidup tokoh Arjuna. Berikut ini beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

“Pasunggingan Wayang Beber Mangkunegaran Surakarta,” laporan penelitian Bagyo Suharyono (1985–1986), berisi penjelasan cara me-

*nyungging* wayang beber Mangkunegaran. Disebutkan bahwa pada dasarnya cara *menyunggingnya* sama dengan wayang kulit tetapi yang membedakan adalah medianya yakni menggunakan kanvas. Penelitian ini tidak membahas *sunggingan* tokoh Arjuna gaya Surakarta.

“Wanda Wayang Kaitannya dengan Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Masa Kini,” tesis S-2 Bambang Suwarno (1999), berisi tentang deskripsi mengenai penjelasan *wanda* wayang yang merupakan alat penyimpan kode, baik *antawacana*, *sanggit*, *iringan*, *sulukan*, *sabet*, dan *tatah sungging* pada wayang kulit purwa. Dalam hal tokoh Arjuna, penelitian Bambang Suwarno membahas tokoh Arjuna *wanda Janggleng*, *wanda Kinanthi*, dan *wanda Gendreh* koleksi Bambang Suwarno, tetapi tidak membahas kaitan warna *sungging* dan karakter tokoh Arjuna.

“Konsep Estetika Jawa dalam *Sunggingan* Wayang Kulit Purwa Gaya Kartasura,” laporan penelitian Subandi (1999), mengulas tentang campuran warna, terminologi warna, dan ciri khas *sunggingan* wayang kulit purwa gaya Kartasura pada era dalang Naryacarita. Penelitian ini tidak membahas *sunggingan* wayang kulit tokoh Arjuna.

“Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa Kanjeng Kyai Mangu di Keraton Kasunanan Surakarta,” skripsi S-1 Heni Suryani (2003), membahas tentang warna wayang kulit Keraton Surakarta pada figur *gunungan* Kanjeng Kyai Mangu, makna simbolis *gunungan* Kanjeng Kyai Mangu, fungsi praktis *gunungan*, dan bagian-bagian *gunungan* Kanjeng Kyai Mangu. Skripsi ini tidak membahas *sunggingan* wayang kulit tokoh Arjuna.

“Wanda Wayang Tokoh Pandawa Purwa Gaya Surakarta: Kajian Bentuk, Fungsi, dan Pertunjukan,” disertasi S-3 Bambang Suwarno (2016),

mengulas tentang berbagai macam ragam *wanda* pada tokoh wayang Pandawa yakni Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. *Wanda* bertujuan untuk mendukung keberhasilan pertunjukan dengan menguatkan rasa hayatan, terutama aspek visual secara *nuksma* dan *mungguh* bagi dalang dalam menyajikan *pakelirannya*. Penggunaan *wanda* di luar konvesi memiliki tujuan mempertajam rasa *antawacana*, *sanggit* dan lakon. Pada pembahasan mengenai *sunggingan* diulas tentang pengaruh *ulat-ulatan* dengan karakter tokoh wayang. Penelitian Bambang Suwarno ini meskipun membahas fungsi *wanda* dalam sebuah pertunjukan wayang kulit purwa, tetapi tidak mengulas korelasi warna dengan karakter tokoh Arjuna.

Beberapa tulisan di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Penelitian ini menempatkan makna *sunggingan* wayang sebagai objek material, dengan tokoh Arjuna sebagai objek formalnya. Dengan demikian keberadaan penelitian ini bersifat orisinal.

### E. Landasan Teori

Pokok permasalahan pada penelitian ini beranjak dari pertanyaan: mengapa sosok ketampanan tokoh Arjuna digambarkan dengan wajah yang bermuka putih dan kuning emas pada Arjuna muda, dan bermuka hitam pada Arjuna dewasa? Adakah korelasi antara warna *sunggingan* dan karakter serta perjalanan hidup tokoh Arjuna? Untuk membedah dan menjawab rumusan masalah diperlukan landasan teori guna mendapatkan jawaban yang memiliki dasar yang kuat.

Permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan teori ikonitas. *Sunggingan* sebagai salah satu perabot warna



dalam boneka wayang dimungkinkan memiliki hubungan secara ikonik maupun simbolik dengan peran masing-masing tokoh wayang. Untuk menganalisis simbolik tentang warna *sunggingan* wayang dalam penelitian ini mengacu *Wayang Puppets: Carving, Colouring and Symbolism*, tulisan R.L. Mellema (1954).

*Sunggingan* wayang dapat ditinjau dari segi fungsi, yang menurut Bambang Suwarno dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yakni: seni *sungging* untuk wayang seni, seni *sungging* untuk wayang pedalangan, dan seni *sungging* untuk wayang pasaran (wawancara 14 November 2016). Menurut Subandi, seniman di dalam *menyungging* wayang harus dapat memadukan banyak warna, di antaranya merah, hijau, biru, kuning, putih, dan nila. Pada saat *menyungging*, warna yang ditorehkan harus merata pada bagian tertentu dan dalam pengerjaannya tidak boleh asal-asalan (Jawa: *ngawur*), tetapi diperlukan pedoman yang berlaku secara umum (Subandi, 1999:5).

Ketegasan karakter figur wayang kulit terutama terungkap pada bagian wajah, yang biasa disebut dengan *wanda*. Bentuk dan goresan wajah (Jawa: *bedhahan*) wayang kulit merupakan hal yang sangat penting karena berfungsi untuk menghidupkan karakter tokoh wayang yang digambarkan.

. . . *bedhahan rai kuwi luwih penting, marga uriping wayang kuwi ana rai. Tatahane apika kaya ngapa, corèkane apika kaya ngapa, nek bedhahane rai ora kebeneran, wes . . . padha karo wayange kuwi ora kebeneran. Marga bedhahan rai kuwi mangun uriping wayang; yen bedhahan rai kebeneran wayange ketok urip. Contone gawe wayang Werkudara, tatahane apik, bedhahane mripat keciliken, yen ndokok kancing mripat kurang mapan, wayange dadi elek* (Naryacarita dalam Subandi, 1999:83).

(. . . *bedhahan* wajah itu lebih penting, karena hidupnya wayang berada pada raut muka. Tatahan yang baik, *corèkan* [sketsa] wayang

yang bagusnya seperti apa pun, jika *bedhahan* muka tidak sesuai, ya sudah . . . sama saja wayang tersebut tidak sesuai, karena *bedhahan* raut wajah itu membangun hidupnya wayang; jika *bedhahan* raut muka sesuai maka wayangnya terlihat hidup. Contohnya membuat wayang Werkudara, *tatahannya* bagus, *bedhahan* pada mata terlihat kekecilan, lalu dalam menempatkan kancingan pada mata kurang mapan, wayang tersebut menjadi jelek.)

Menurut Bambang Suwarno, keberadaan *wanda* ditujukan untuk mempertajam rasa, *antawacana*, *sanggit lakon*, dan *karawitan pakeliran*. *Wanda* wayang juga sebagai alat penyimpan kode, baik *sulukan*, *sabet*, dan *tatah sungging* (wawancara 14 November 2016).

## F. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan objek formal wayang kulit purwa gaya Surakarta, sedangkan objek materialnya adalah *sunggingan* tokoh Arjuna. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada *sunggingan* tokoh Arjuna gaya Surakarta terutama yang hidup dan berkembang di daerah Klaten, Wonogiri, Sukoharjo, dan Sragen. Adapun korelasinya dengan pertunjukan wayang dibatasi pada *pakeliran padat lakon Ciptaning* dan *lakon Parta Krama* sajian Bambang Suwarno. Hal ini dipilih karena sajian *pekeliran* Bambang Suwarno sangat memper-timbangkan penggunaan *wanda* wayang, meliputi: Permadi *wanda Pacèl*, Permadi *wanda Pangantèn*, dan Arjuna *wanda Muntab*.

### 1. Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode studi pustaka, observasi, dan wawancara.

### a. Studi Pustaka

Studi pustaka didapatkan dari buku, manuskrip, dan hasil penelitian yang berkaitan dengan tatah *sungging* wayang dan *wanda* wayang, sebagai berikut.

*Bab Natah sarta Nyungging Ringgit Wacucal*, tulisan Sukir (1935). Buku ini berisi tentang teknik *menatah* dan teknik *menyungging* pada tahun 1930-an; hal ini tampak pada cara *menyungging* yang masih menggunakan bahan tradisi yakni *ancur lempeng* atau lem perekat yang terbuat dari unsur zat hewani, lalu bahan pewarna yang masih menggunakan bahan alami.

*Printjening Gambar Ringgit Purwa*, tulisan R.M. Sulardi (1953), menyajikan gambar pakaian dan aksesoris wayang mulai dari macam-macam *gelung*, *topongan*, *makuthan*, *sampur*, *dodot putren*, pakaian *pendhita*, *dodot ratu*, *rampek*, dan lain-lain.

*Wayang Puppets: Carving, Colouring and Symbolism*, tulisan R.L. Mellema, yang dialihbahasakan oleh Mantlehood (1954). Di dalam buku ini dijelaskan kaitan *sunggingan* dan karakter figur tokoh wayang kulit purwa. Selain itu juga dibahas tentang pemaknaan warna dari penjuru dunia seperti India, *Cherokee Indian* di Amerika Utara, *the Zuni Indians* di Meksiko, dan Siam (Thailand).

“Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta,” tulisan R. Soetrisno, dkk., koleksi Akademi Seni Karawitan Indonesia (1979), berisi tentang penjelasan pengertian *wanda* serta ciri-ciri *wanda* dalam berbagai macam tokoh, karakter tokoh *wanda* wayang purwa mulai dari *simpingan* kiri, *simpingan* kanan, hingga wayang *dudhahan*.

*Tuntunan Keterampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*, susunan Marwoto Panenggak Widodo (1984), berisi aturan dasar tata cara *menyungging* wayang kulit gaya Surakarta secara detail, mulai dari pembuatan warna, penampelan *prada*, pewarnaan hitam, gradasi warna hijau, merah, biru, dan ungu. Pada buku ini dijelaskan tentang cara *menyungging jamang, mas-masan, mahkota, garudha mungkur, sumping, muka hitam, muka gembleng, muka berwarna, muka gusen, sunggingan dasar praba, gelang dan kroncong, sunggingan celana, sembulyan, tali praba, dan kampuh.*

*Melukis di Atas Kaca*, tulisan Yati Mariana Garnadi (2006), berisi tentang cara melukis wayang khas Cirebon beserta teknik-tekniknya, mulai dari cara tradisional hingga kontemporer. Pada bagian ini dibahas tentang *sunggingan* wayang kulit gaya Cirebon dengan media kaca.

*Kriya Kulit*, tulisan I Wayan Suardana (2008), mendeskripsikan tentang cara membuat wayang mulai dari awal pengolahan kulit hingga pembuatan *gapit* atau *cempurit*. Pada bagian *sunggingan* dalam buku tersebut membahas tentang tata cara *menyungging* gaya Yogyakarta yang disertai ilustrasi gambar wayang kulit purwa gaya Yogyakarta dan beberapa foto *sunggingan* gaya Surakarta,

## **b. Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati beberapa proses *penyunggingan* wayang kulit di daerah Butuh, Sidowarno, Kabupaten Klaten; Manyaran, Kabupaten Wonogiri; dan Sonorejo, Kabupaten Sukoharjo. Hal ini diharapkan dapat memperoleh data yang akurat secara langsung.



### c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui studi pustaka dan observasi. Wawancara dilakukan kepada narasumber berdasarkan pada kemampuan dan penguasaan terhadap tatah *sungging*, serta pengetahuannya tentang *wanda* wayang. Narasumber dibedakan menjadi dua kategori, yakni narasumber utama dan narasumber pendamping. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Bambang Suwarno, seniman dalang akademis dan kreator wayang yang tidak diragukan keahliannya di bidang pedalangan dan pewayangan. Adapun narasumber pendamping dipilihkan para seniman dalang dan perupa wayang yang memahami tentang *corèkan*, *bedhahan*, *tatahan*, dan *sunggingan* wayang kulit, meliputi:

- 1) Manteb Soedharsono, seniman dalang profesional dan ahli dalam hal *corèkan* dan *tatah sungging* wayang kulit.
- 2) Purbo Asmaro, dosen dan seniman dalang profesional yang memahami tentang *corèkan* dan *tatah sungging* wayang kulit.
- 3) Ledjar Subrata, dalang wayang kancil dan seni rupawan wayang.
- 4) Suratno, dosen pedalangan yang memahami tentang *corèkan* dan *tatah sungging* wayang kulit.

Selain itu juga para pemerhati wayang yang telah banyak memahami berbagai bentuk *corèkan* dan *tatah sungging* wayang kulit koleksi para dalang sepuh di wilayah eks-Karesidenan Surakarta dan beberapa wayang kulit milik Karaton Kasunanan Surakarta, meliputi: Rudy Wiratama dan Suluh Juni Arsah.

Wawancara dilakukan dalam berbagai kesempatan dan terbuka; artinya, narasumber diberi pertanyaan secara langsung dan narasumber

menjawabnya secara bebas. Metode ini dilakukan untuk menjaring informasi sebanyak mungkin dari narasumber.

## 2. Analisis Data

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari studi pustaka, observasi, dan wawancara dikumpulkan, diseleksi, dan dikelompokkan menurut sifatnya. Selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis, yang akhirnya ditarik menjadi kesimpulan.

### G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun ke dalam lima bab, yang terinci menjadi masing-masing subpokok bahasan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II *Sunggingan* Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, berisi tentang sejarah dan perkembangan *sunggingan*, fungsi *sunggingan* pada wayang kulit purwa, dan gaya *sunggingan* gaya Surakarta baik ragam gaya karaton (*lebet bètèng*) maupun luar karaton (*njawi bètèng*). *Sunggingan* ragam gaya karaton meliputi *sunggingan* wayang *kyai* dan wayang *para*, sedangkan *sunggingan* ragam gaya luar karaton meliputi *sunggingan* corak pedalangan, *sunggingan* corak pengembangan dan pembaruan, dan *sunggingan* corak kreasi baru.

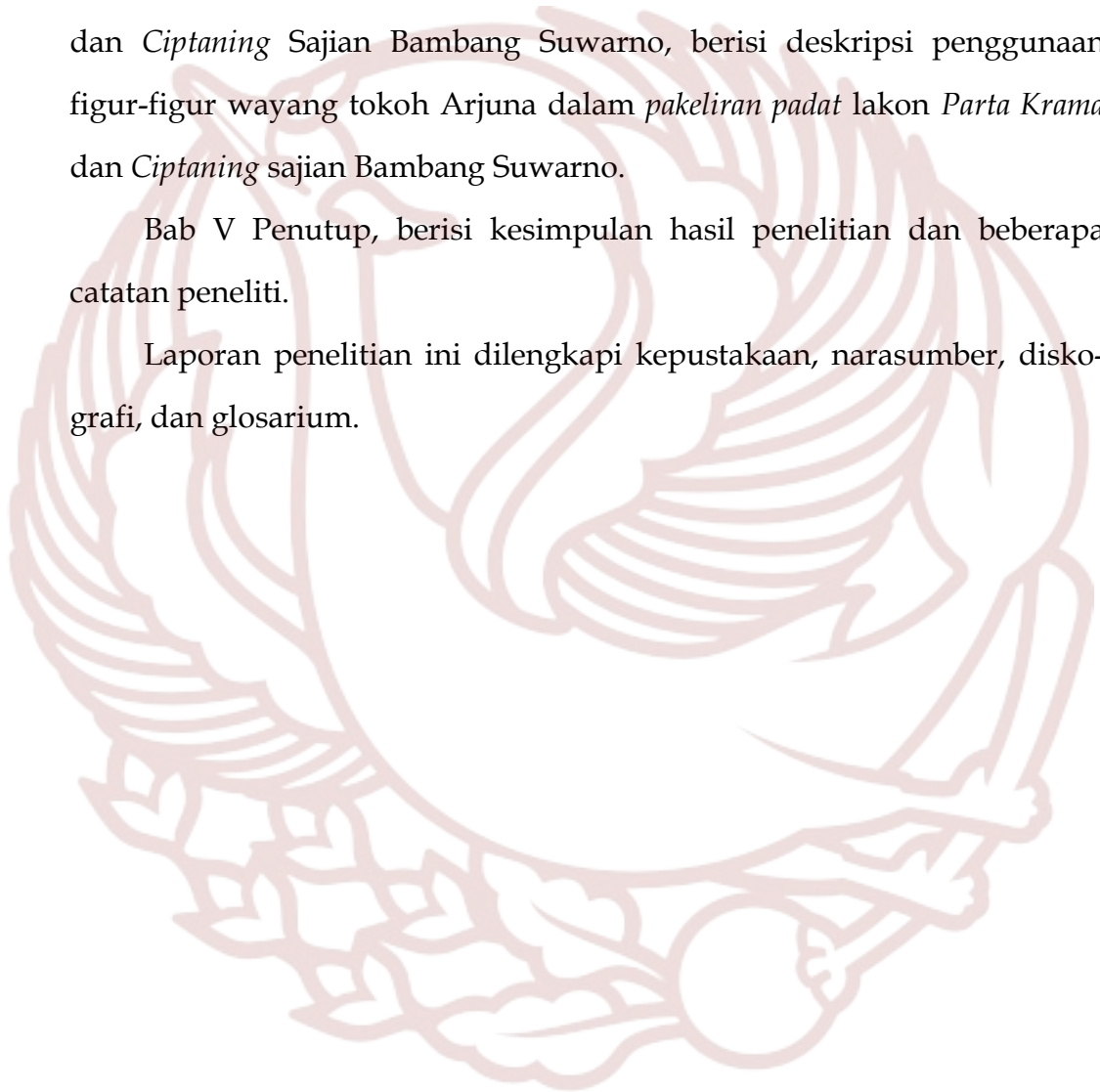
Bab III *Sunggingan* Tokoh Arjuna Karya Bambang Suwarno, berisi pembahasan tentang ikonik tokoh Arjuna dari ujung rambut hingga ujung kaki, baik ciri-ciri fisik maupun aksesoris yang dipakai. Selain itu juga

di analisis tentang warna *sunggingan* tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno, meliputi figur tokoh Permadi *wanda Pacèl*, Permadi *wanda Pangantèn*, Arjuna *wanda Muntab*, dan Begawan Ciptaning.

Bab IV Fungsi *Sunggingan* Tokoh Arjuna dalam Lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning* Sajian Bambang Suwarno, berisi deskripsi penggunaan figur-figur wayang tokoh Arjuna dalam *pakeliran padat* lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning* sajian Bambang Suwarno.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan hasil penelitian dan beberapa catatan peneliti.

Laporan penelitian ini dilengkapi kepustakaan, narasumber, diskografi, dan glosarium.



## BAB II

### SUNGGINGAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA

#### A. Gambaran Umum

##### 1. Sejarah dan Perkembangan *Sunggingan*

*Sungging* berarti lukisan (perhiasan) diwarnai dengan cat. Menurut Sukir, *sungging* mengandung arti menurun (menyalin) gambar atau tulisan dengan tepat dan teliti (Sukir, 1980:9). Menurut Subandono, *sungging* adalah suatu penggandaan warna pada bidang tertentu dengan cara tertentu pula. Pengertian *sungging* selalu sejalan dengan bidang yang *disungging* (Subandono, 1981:1). Teknik *sunggingan* merupakan teknik mewarnai dengan metode warna susun, antara warna satu dan warna lainnya tidak menyatu secara langsung (Jawa: *pilah*). Susunan warna ini sering disebut dengan istilah *sorot* atau gradasi. *Sorot* warna pada wayang kulit memiliki tingkatan sesuai kemampuan *juru sungging* dan kebutuhan pementasan.

*Sunggingan* memiliki sejarah yang masih sulit untuk ditelisik secara akurat. Meskipun demikian, dengan adanya beberapa peninggalan artefak motif dan beberapa sumber folklor (Jawa: *gotek*) yang diyakini masyarakat Jawa dan Bali, paling tidak dapat memberikan gambaran bagaimana proses terciptanya *sunggingan* pada masa lampau. Menurut sumber *gotek* atau tradisi lisan atau *babad* yang ditulis oleh Kusumadilaga dalam *Serat Sastramiruda*, lukisan atau gambaran figur wayang telah dikenal sejak tahun 869 Saka atau tahun 947 Masehi, pada masa



pemerintahan Prabu Jayabaya di Mamenang (Kediri). Pada saat itu rupa dan bentuk wayang tergores pada daun lontar (*ron tal*) yang merupakan gambaran atau bayangan para leluhur pada saat itu. Selanjutnya disempurnakan oleh cucunya yakni Prabu Lembuamiluhur yang bertahta di Jenggala pada tahun 1121. Pada masa pemerintahan Prabu Suryamiluhur di Pejajaran (tahun 1166), gambar wayang dari lontar disalin di atas kertas (*daluwang*) Jawa. Kemudian pada masa pemerintahan Prabu Bratana di Majapahit (tahun 1283), gambar wayang tersebut disalin di atas kertas, dibuat per adegan dalam satu gulung dan diberi nama wayang beber. Adapun adanya gambar wayang yang diberi warna sedemikian rupa serta diberi busana dengan warna-warni sesuai kedudukan tokoh-tokohnya, terjadi pada masa pemerintahan Prabu Brawijaya di Majapahit (tahun 1300). Pewarnaan gambar wayang ini dilakukan oleh putra Prabu Brawijaya yang bernama Raden Sungging Prabangkara (Kusumadilaga, 1981:158–160).

Disebutkan dalam *Serat Sastramiruda* bahwa wayang terbuat dari kulit dan diberi warna, baru terjadi pada masa pemerintahan Sultan Syah Ngalamakbar (Raden Patah) di Kesultanan Demak (tahun 1440), sebagaimana kutipan berikut ini.

*Para wali sabiyantu karsa nganggit wayang supaya ilang wujud gambar. Ingkang ginawe walulang kebo ditipisake. Dhasare putih gerusan balung lan ancur. Prabote pinetha ing mangsi; raine wayang ginawe miring; tangane dawa irasan; ginapit siji-siji, katancepake ing kayu binolong jejer wayang . . . . Sinengkalan: sirna suci caturing dewa, 1440 (Kusumadilaga, 1981:160).*

(Para wali turut membantunya dengan turut membuat wayang agar hilang perwujudan gambar. Yang dibuatnya ialah kulit kerbau yang sudah ditipiskan. Dasarnya putih, berasal dari serbuk tulang dan bahan perekat (lem). Perlengkapannya dilukis dengan tinta; wajah

wayang dibuat miring; tangannya panjang menyatu dengan badan; diberi gapit satu per satu, ditancapkan pada kayu yang sudah dibuatkan lobang untuk menancapkan wayang . . . . Peristiwa ini diperingati dengan *sengkalan: sirna suci caturing dewa*, menunjukkan tahun 1440.)

Selanjutnya pada masa pemerintahan Sultan Trenggana di Demak (tahun 1478), wayang mulai *disungging* dengan warna kuning emas yang terbuat dari *prada* (Kusumadilaga, 1981:160).

Menurut William Remmilink, sumber cerita *babad* tidak bertugas menceritakan fakta, tetapi mengarahkan pandangan orang supaya sesuai dengan kehendak pandangan penulisnya; tidak semua sesuai dengan kenyataan, bisa saja sebagai *pengarep-arep*, bisa pandangan keadaan yang ideal, dan ideal itu tidak harus terjadi (Rudy Wiratama, wawancara 15 Februari 2018). Seperti ditulis di dalam *Serat Sastramiruda*, bahwa pada masa pemerintahan Prabu Jayabaya di Mamenang tahun 869 Saka (tahun 947 Masehi), wayang baru dilukis di atas lontar. Sementara itu menurut sumber sejarah, tahun 929-947 Masehi adalah masa pemerintahan Mpu Sindok; sedangkan Jayabhaya baru memerintah di Kerajaan Kadiri pada tahun 1130-1160 Masehi (Soekmono, 1985:II:49-50,57-58). Di dalam Kitab *Arjunawiwaha* gubahan Mpu Kanwa pada masa pemerintahan Raja Airlangga di Kerajaan Kahuripan (1019-1042 Masehi) disebutkan bahwa pada masa itu sudah ada wayang yang terbuat dari kulit. Pernyataan selengkapnya sebagai berikut.

*Anānonton aringgit manangis asēkēl mudhā hidēpan, huwus wruh towin ya(n) walulang inukir molah angucap atur ning wwa(ng) trsnēng wisaya malahā tan wi(hi)kana, r<i> tattwan yan māyā sahana-hana ning bhāwa siluman* (Hazeu, 1979:41).

(Orang melihat wayang ada yang menangis, heran, kagum serta prihatin hatinya, meskipun sudah tahu apa yang dilihatnya itu

hanyalah kulit yang dipahat dibentuk orang, bisa bergerak-gerak dan berbicara. Yang melihat wayang tadi seumpama orang yang bernafsu dalam keduniawian, sehingga kegelapan hati, tak tahu bahwa itu semua adalah bayangan yang keluarnya seperti sulapan belaka.)

Dengan demikian keterangan Kusumadilaga tentang wayang lontar diciptakan pada masa pemerintahan Prabu Jayabaya dapat diragukan kebenarannya.

Kekuatan sumber folklor atau cerita rakyat seperti yang ditulis dalam *Serat Sastramiruda*, diyakini oleh sebagian besar masyarakat Jawa dan Bali. Menurut Rudy Wiratama, di Bali tepatnya di Desa Kamasan pekerjaan *sungging* atau *sun ging* diyakini merupakan pekerjaan mengabdikan kepada raja, dan yang diperkenankan untuk berkerja hanyalah keluarga tertentu, karena diyakini bahwa orang yang melakukan pekerjaan tersebut masih memiliki garis keturunan dari Sungging Prabangkara atau *Sun Ging Prabangkara* (wawancara 15 Februari 2018).

Perkembangan *sunggungan* wayang kulit purwa dari tahun ke tahun kian berkembang, baik dari segi tata warna sampai bahan baku dan alat yang digunakan dalam proses menyungging, maupun fungsinya. Artefak motif *sunggungan* baru dapat diamati pada motif *sinjang* wayang kulit Cirebon, wayang Jawatimuran, dan wayang kulit pesisir lainnya. *Dodot lawas* pada umumnya menggunakan motif *kembang ceplok* atau ornamen *semanggen/sembagen* (istilah Cirebon). Motif *kembang ceplok* pada *dodot* selanjutnya berkembang mengadopsi motif bordiran pada kain pakaian raja-raja; motif ini dikenal dengan istilah *bludiran*. Motif *bludiran* mengalami perkembangan lagi dengan mengadopsi motif kain batik yang berwarna *soga*. Selain motif *ceplok*, salah satu artefak yang lain adalah motif *limar* atau *gringsing* (istilah Cirebon) dan *gringsing mawayang* atau

*gringsing* pada wayang (istilah Bali). *Limar* merupakan motif kain tenun; hal ini dikuatkan oleh deskripsi lengkap *Wang Bang Widia* yang menceritakan tentang pakaian (Bali: *sandangan*) figur Panji Asmarabangun, yang sebenarnya menjelaskan tentang deskripsi pakaian yang dipakai oleh raja-raja pada saat itu (Rudy Wiratama, wawancara 15 Februari 2018).

## 2. Fungsi *Sunggingan* pada Wayang Kulit

Menurut Purbo Asmoro, *sunggingan* berfungsi sebagai pemantapan rasa serta penjelas garis *corekan* pada pola wayang kulit purwa (wawancara 7 April 2017). Warna-warna dalam *sungging* berfungsi untuk menguatkan gambaran watak yang dibawa oleh wayang (Subandono, 1981:3).

*Sunggingan* pada dasarnya mengikuti pola garis bidang *corek* dan *tatahan* pada wayang. Warna pada wayang berfungsi untuk mempertajam rasa serta mempertegas garis gambar karakter figur wayang, dengan didukung oleh *catur* seorang dalang dalam menyampaikan narasi dan dialog pada pagelaran wayang kulit sehingga memiliki kesan hidup. Di dalam perkembangannya, *sunggingan* pada wayang kulit memiliki fungsi berbeda-beda, yang berdasarkan hasil pengamatan dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni '*sunggingan* jarak dekat' dan '*sunggingan* jarak jauh'.

Sesuai dengan kebutuhannya, '*sunggingan* jarak dekat' pada umumnya digarap dengan sangat rapi, *ngremit*, halus, memiliki *sorotan* warna yang banyak, dan memiliki corak yang beraneka macam. *Sunggingan* ini diperuntukan bagi kolektor wayang. *Sunggingan* jarak dekat memiliki kelemahan, yakni sulitnya membedakan *sunggingan* pada pakaian wayang jika diamati dari jarak jauh. Adapun '*sunggingan* jarak jauh' pada umumnya



digarap sederhana, tidak terlalu rumit walaupun dengan *garap sunggingan* yang halus, *cetha*, dan *sekadhi* yang *pilah*. *Sunggingan* ini diperuntukan bagi penonton wayang yang berada jauh dari panggung pertunjukan. *Sunggingan* jarak jauh sangat mudah untuk membedakan *sunggingan* pada pakaian wayang jika diamati dari jarak jauh. Menurut Bambang Suwarno, warna emas (Jawa: *prada*) merupakan warna yang mudah untuk diamati dengan pandangan sejauh apa pun (wawancara 14 November 2016). Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, warna yang cenderung gelap mudah untuk dipahami dari jarak jauh, sedangkan warna cerah akan terbias oleh sorot lampu *blencong* pada pertunjukan wayang dan yang tersisa hanya warna emas.

### B. *Sunggingan* Gaya Surakarta

*Sungging* tersusun dari beberapa unsur, meliputi: titik, garis, bidang, warna, dan tekstur (Jawa: *barik*); masing masing memiliki pemaknaan tersendiri. Menurut Bambang Suwarno, warna *sungging* yang dapat dimaknai hanyalah warna dasar saja, sedangkan warna gradasi pada wayang merupakan pemanis atau penegas garis *corek* wayang (wawancara 8 Desember 2017).

Karya seni merupakan wujud ekspresi kreatif yang salah satu fungsinya adalah mengkomunikasikan pengalaman batin yang kompleks dari seniman. Namun dari sisi lain, karya seni yang telah tersaji memiliki posisi sebagai pemacu tumbuhnya kreativitas penghayatan. Terjadinya makna bagi penghayatan yang mungkin didasari oleh pengalaman batiniah yang khusus; yang baik bisa sejalan, maupun berbeda dengan pengalaman senimannya. Komunikasi dalam seni, tidak harus terjadi kesamaan makna antara yang dimiliki seniman penciptannya (Sutopo dalam Suwarno, 2015: 35).

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa setiap diri pribadi manusia memiliki rasa hayatan yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang pengalaman pribadi masing-masing, sehingga juga mempengaruhi rasa hayatan terhadap *sunggingan* wayang kulit. Kondisi budaya Indonesia telah mengalami proses transformasi budaya sejak zaman prasejarah. Proses tersebut mencerminkan adanya perkembangan budaya etnik (Suwarno, 2015:35). Hal ini yang menjadi pengaruh perkembangan keanekaragaman tata warna *sunggingan* wayang kulit purwa di eks-Karesidenan Surakarta.

*Sungging* tidak lepas dari warna, karena warna merupakan bahan, unsur, atau hasil *sunggingan* yang beraneka ragam. Di dalam *sunggingan* dibutuhkan warna dan hasil *sunggingan* juga berupa susunan warna (Ahmadi dalam Wibisono, 2016:47). *Sungging* merupakan salah satu teknik dalam mengolah warna pada bidang, baik berupa dwi warna maupun tri warna yang diterapkan bertingkat atau gradasi (Jawa: *sorotan*). Ciri khusus dari seni *sungging* adalah susunan warna dari muda ke tua, warna ringan ke berat, warna terang ke gelap, dan sebaliknya (Wibisono, 2016:48). Gradasi warna wayang (Jawa: *sorotan wayang*) merupakan tingkatan warna mulai dari yang paling muda hingga yang paling tua. Tingkatan gradasi warna tersebut memiliki tingkatan; sedikit atau banyaknya tingkatan sesuai dengan kebutuhan.

Penciri *sunggingan* wayang kulit gaya Surakarta adalah tidak adanya *sunggingan* warna yang bertabrakan (Jawa: *sunggingan tempuk*), misalnya: warna merah yang dominan pada latar *sinjang* bertemu dengan warna merah yang dominan pada latar *sampur*. Hal ini berbeda dengan *sunggingan* gaya lain seperti Jawa Timuran dan gaya Cirebonan yang

masih banyak dijumpai warna yang bertabrakan antara satu dan yang lain. Selain itu *sunggingan sinjang* wayang kulit gaya Surakarta mengaplikasikan motif pola batik dan motif bordir. Menurut Rudy Wiratama, motif batik yang dipakai untuk *sinjang* wayang muncul sejak abad ke-18, era pemerintahan Karaton Surakarta dan Karaton Yogyakarta (wawancara 15 Februari 2018).

Bahan baku dan alat yang digunakan untuk *menyungging* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan. Dengan munculnya bahan dan alat *sungging* baru, maka bahan dan alat baku *sungging* tradisi menjadi ditinggalkan, hal ini disebabkan oleh semakin langka dan mahalunya harga bahan baku *sungging* tradisi. Di bawah ini adalah beberapa bahan baku dan alat-alat yang digunakan oleh pengrajin wayang kulit di wilayah eks-Karesidenan Surakarta.

1. Cat Tembok Berwarna Putih

Cat tembok digunakan pertama kali sebagai bahan *sungging* oleh Ledjar Subrata (Yogyakarta). Setelah melalui beberapa kali percobaan ia berhasil menemukan pengganti *ancur*, dan hingga kini cat tembok menjadi bahan dasar bagi para seniman *sungging* baik gaya Surakarta maupun Yogyakarta. Penemuan Ledjar Subrata tersebut dibenarkan oleh Bambang Suwarno (wawancara 29 Mei 2017), dan dalam perkembangnya saat ini bahan *sungging* tidak hanya menggunakan cat tembok tetapi juga cat *arkylick*.



**Gambar 1.** Cat tembok, untuk bahan dasar *sungging*.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

## 2. *Pigment* atau Pewarna Sablon

*Pigment* merupakan bahan warna yang digunakan untuk keperluan sablon. *Pigment* sangatlah menguntungkan bagi kreator *sungging* karena pilihan *sekadhi* warna yang banyak dan bisa mengeksplor ribuan gradasi warna sesuai dengan bekal penalaran warna dan pengalaman dalam menyungging. *Sekadhi* adalah istilah atau sebutan lain dari gradasi warna maupun istilah lain dari beberapa unsur motif. *Pigment* yang digunakan adalah warna premer, yakni: hitam, kuning merah, dan biru, sedangkan warna putih telah diwakili oleh warna cat tembok.





**Gambar 2.** *Pigment* berwarna hitam, kuning merah, dan biru.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

### 3. *Pen Kodhok*

*Pen kodhok* adalah pena yang biasa digunakan untuk menulis yang setiap menggunakan selalu dicelupkan pada tinta. Alat ini digunakan untuk membuat *drenjeman*, *cawèn* (*cawi*), dan *blebesan*. *Drenjeman* merupakan titik-titik warna hitam maupun warna merah yang berfungsi untuk mempertajam warna, biasanya diletakkan pada ornamen *mas-masan*. *Cawi* merupakan garis arsiran yang berfungsi untuk mempertegas gradasi warna. Adapun *blebesan* adalah garis tegas yang membentuk pola motif pada wayang.



**Gambar 3.** *Pèn kodhok*, untuk membuat *drenjeman*, *cawèn (cawi)*, dan *blebesan*.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

#### 4. Wadah atau Tempat

Wadah berfungsi untuk menyimpan hasil campuran dari *pigment* dan cat putih. Wadah pada masa lalu hanya menggunakan piring bekas yang sudah pecah atau retak, hal ini dimaksudkan agar warna putih pada piring yang sedang diolah menjadi terlihat jelas, tetapi kelemahannya adalah warna cepat mengering atau hanya sekali pakai. Oleh karena itu dalam perkembangannya para penyungging mulai menggunakan wadah bekas lulur maupun toples yang tertutup. Hal ini dimaksudkan agar cat yang telah dicampur lebih awet dan tidak mudah kering.

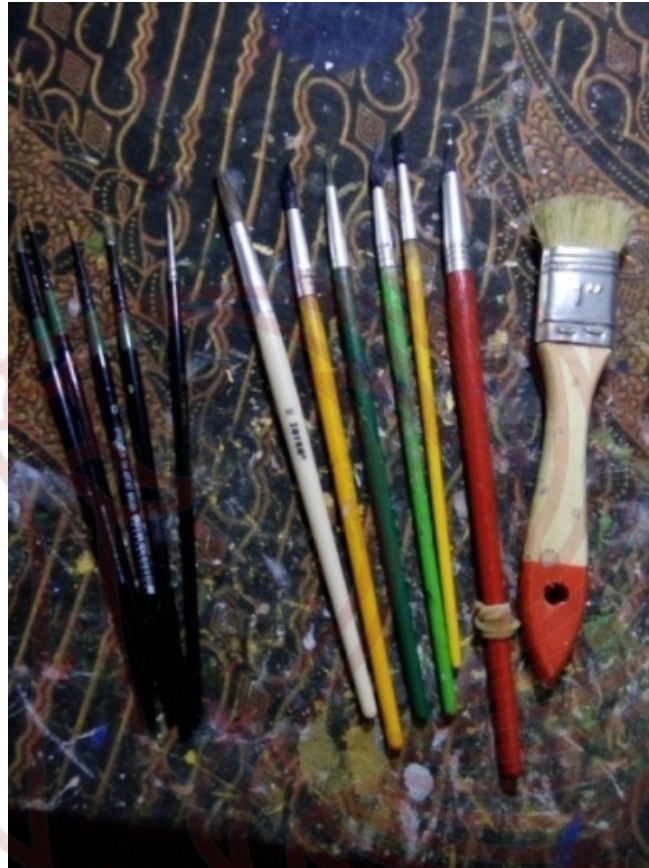


**Gambar 4.** Wadah penyimpan hasil campuran pigment dan cat putih.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

##### 5. Kuas

Kuas pada *sunggingan* wayang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Kuas ukuran terkecil berfungsi untuk mengoleskan bahan warna dengan bidang yang lebih sempit, sedangkan kuas ukuran besar untuk mengoleskan bahan warna bidang yang lebih luas. Selain itu juga ada satu kuas terbesar yang digunakan untuk menggosok-gosokkan *grenjeng* (warna foil emas) pada wayang agar warna emas yang ditempelkan terlihat halus dan rata.





**Gambar 5.** Kuas dengan berbagai ukuran.  
(foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

6. Lem Putih (*Racol*/Lem Kayu)

*Racol* atau lem *Fox* berfungsi sebagai pengganti lem *ancur lempeng* yang saat ini sudah tidak ada. Dalam penggunaannya lem putih ini dicampuri air sampai larut. Penggunaan *Racol* pada wayang ada tiga macam, yakni sebagai pencampur *brons*, sebagai perekat antara cat tembok dan *pigment*, dan untuk menutup warna sunggingan agar tidak mudah luntur (Jawa: *ngedus*).





**Gambar 6.** Lem kayu kualitas bagus ukuran satu kilogram.  
(foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

#### 7. Cat Minyak

Cat minyak berfungsi sebagai perekat *grenjeng* maupun *prada emas*. Cat minyak (cat kayu/besi) digunakan sebagai alternatif pengganti *ancur lempeng*. Menurut Ledjar Subrata, dengan semakin mahal dan langkanya bahan lem *ancur* maka ia bereksperimen mencari perekat pengganti *ancur*. Semula ia mencoba menggunakan putih telur dan ternyata percobaannya itu gagal, maka kemudian ia menggunakan lem *prada* dari luar negeri (wawancara 28 Mei 2017). Belum diketahui kapan cat minyak digunakan sebagai alternatif perekat *prada* maupun *foil emas*.

#### 8. *Prada* Emas, *Brons* Serbuk, dan *Foil* Warna Emas

*Prada* hingga saat ini menjadi bahan pewarna wayang yang relatif mewah. Menurut Ledjar Subrata, kualitas *prada* yang bagus memiliki kadar emas 24 karat. Untuk merk terbaik pada saat itu ialah cap gajah dan naga liong produksi dari Hongkong, tetapi pada saat ini *prada* produksi Jepang mulai diminati kalangan dalang (wawancara 28 Mei 2017). Menurut Suluh Juni Arsah, pernah ditemukan kertas cap *prada* yang bergambar kijang di sebuah kotak yang berada di Karaton Surakarta pada saat ia mengangin-anginkan wayang (Jawa: *ngisis*). Dimungkinkan garap warna emas pada wayang *yasana ndalem* di Karaton Surakarta pada saat itu ada yang menggunakan *prada* bergambar kijang (wawancara 2 Juni 2016).

*Brons* pada mulanya merupakan alternatif bagi dalang pesisiran atau kalangan seniman kelas menengah ke bawah untuk menggantikan *prada* yang harganya pada saat itu semakin mahal. Menurut Ledjar Subrata, pada zaman dahulu jika hendak membeli *prada* harus membeli *candu*, sehingga ada ungkapan: “*Yèn tuku candu susuké prada, utawa yèn sing ora nyandu ya tukuné prada nanging susuké candu*” (jika membeli *candu* kembaliannya dapat berupa *prada*, jika tidak memakai *candu* maka belinya *prada* tetapi kembaliannya berupa *candu*) (wawancara 28 Mei 2017).

*Foil* warna emas (biasanya disebut *prada grènjèng*) belum diketahui secara pasti kapan diaplikasikan dalam *sunngingan* wayang. Menurut Ledjar Subrata, *foil* warna emas digunakan pertama kali pada era 1980-an, sedangkan menurut Rudy Wiratama bahwa

Bambang Suwarno mulai menggunakan *foil* warna emas sekitar tahun 1993. Menurut hasil pengamatan peneliti, di daerah Palembang penggunaan *foil* warna emas kerap digunakan sebagai warna penghias ukiran lemari khas Sumatra Selatan dan telah ada sejak harga *prada* semakin melambung, sehingga para pengrajin beralih menggunakan *foil* sebagai warna emas pada kerajinan kayu.



**Gambar 7.** *Prada* emas (kiri), *brons* serbuk (tengah), dan *foil* warna emas (kanan).  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

#### 9. *Balpoint*

*Balpoint* berguna sebagai alternatif pengganti *pen kodhok*. *Balpoint* yang digunakan berukuran 0,05 mm hingga 0.4 mm. Fungsi *balpoint* tidak jauh berbeda dengan *pen kodhok*, yakni sebagai alat untuk *nyawi* dan *ndrenjemi*. Penggunaan *balpoint* selain tintanya tidak mudah tercecet (Jawa: *mblobor*), juga pengerjaannya relatif lebih cepat daripada menggunakan *pen kodhok*.





**Gambar 8.** *Balpoint* berukuran 0,05 mm hingga 0,4 mm.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

10. *Potlot* (Pensil), *Rautan*, dan *Stip* (Penghapus)

Pensil digunakan sebagai sket pola motif pada wayang. Pensil yang baik adalah pensil yang tidak terlalu tebal atau pensil yang tipis agar tidak membuat kotor saat dihapus. Rautan digunakan untuk mempertajam mata pensil. Adapun *stip* (penghapus) digunakan untuk menghapus sket motif yang salah.





**Gambar 9.** Pensil digunakan sebagai sket pola motif pada wayang.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

Demikian deskripsi tentang bahan dan alat-alat *sungging* yang ditemui pada *juru sungging* di daerah eks-Karesidenan Surakarta khususnya Kabupaten Wonogiri, Klaten, Sragen, dan Sukoharjo. Perkembangan serta alternatif bahan dan alat pada saat ini berfungsi untuk mempermudah *juru sungging* dalam menyelesaikan pekerjaannya, walaupun belum dapat ditentukan kualitas awet dan tidaknya hasil *sunggingan* tersebut.

*Sunggingan* gaya Surakarta dibagi menjadi dua ragam gaya, meliputi: *sunggingan* ragam gaya karaton (*lebet bètèng*) dan *sunggingan* ragam gaya luar karaton (*njaba bètèng*).

### 1. *Sunggingan Ragam Gaya Karaton (Lebet Bètèng)*

Karaton yang dimaksud dalam subbahasan ini adalah Karaton Kasunanan Surakarta. *Sunggingan* karaton dibagi menjadi dua corak,

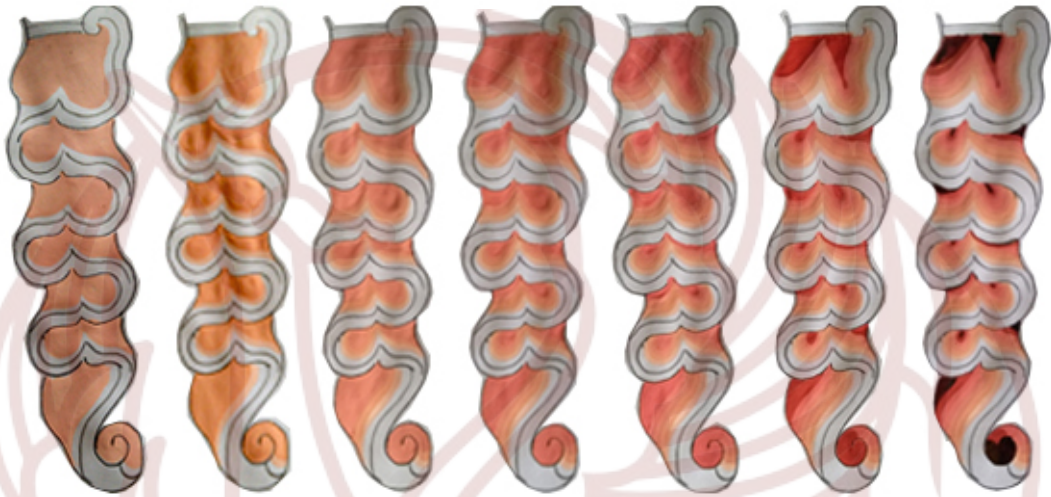
yakni corak wayang *kanjeng kyai* dan corak wayang *para*. Wayang *kanjeng kyai* adalah perangkat wayang kulit yang dipakai oleh para putra atau cucu raja (Jawa: *putra sentana dalem*), sedangkan wayang *para* adalah perangkat wayang kulit yang dipakai oleh para hamba raja (Jawa: *abdi dalem*). Sesuai dengan kedudukannya maka kedua jenis wayang ini memiliki perbedaan dalam hal *garap tatahan* maupun *sunggingannya*.

#### a. Wayang Kanjeng Kyai

Karaton sebagai salah satu sumber dan kiblat kebudayaan Jawa dalam membuat wayang selalu mengarah pada kualitas yang terbaik. *Juru sungging* di Karaton memiliki penanggung jawab artistik tersendiri yang memiliki corak khas yang berbeda pada setiap kreatornya. Wayang *kanjeng kyai* koleksi Karaton Surakarta dapat diamati pada wayang *Kyai Déwa Katon* atau *Kanjeng Kyai Déwa Katong* dan *Kyai Kadung*, keduanya biasa disebut dengan *Kanjeng Kyai Ageng*. Corak pengembangan dan pembaruan pada *garap sungging* karaton muncul pada era Paku Buwana IV. Pada masa pemerintahan Paku Buwana IX *sunggingan* wayang kulit banyak mendapat pengaruh dari ornamen-ornamen daun dan bunga corak Barat, serta motif *cindhé* China, India, dan Nusantara. Hal ini dikarenakan pesatnya perekonomian pada pemerintahannya yang berdampak baik bagi kebudayaan khususnya perkembangan wayang kulit (Suluh Juni Arsah, wawancara, 18 Mei 2017).

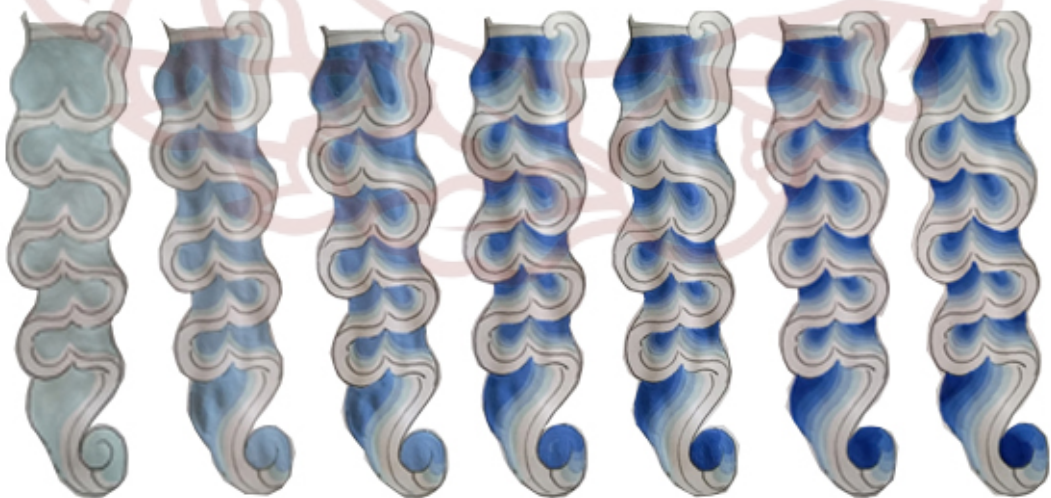
Wayang *kanjeng kyai* memiliki *tatahan* lebih rumit dan gradasi warna *sunggingannya* lebih banyak, dengan urutan warna sebagai berikut.

- 1) Gradasi merah (Jawa: *sorotan abang*) terdiri dari: putih, jambon muda, jambon tua, dadu muda, dadu tua, merah delima (*abang dlima*), merah darah (*abang getih*), dan coklat (*puru*).



**Gambar 10.** Urutan gradasi warna merah.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

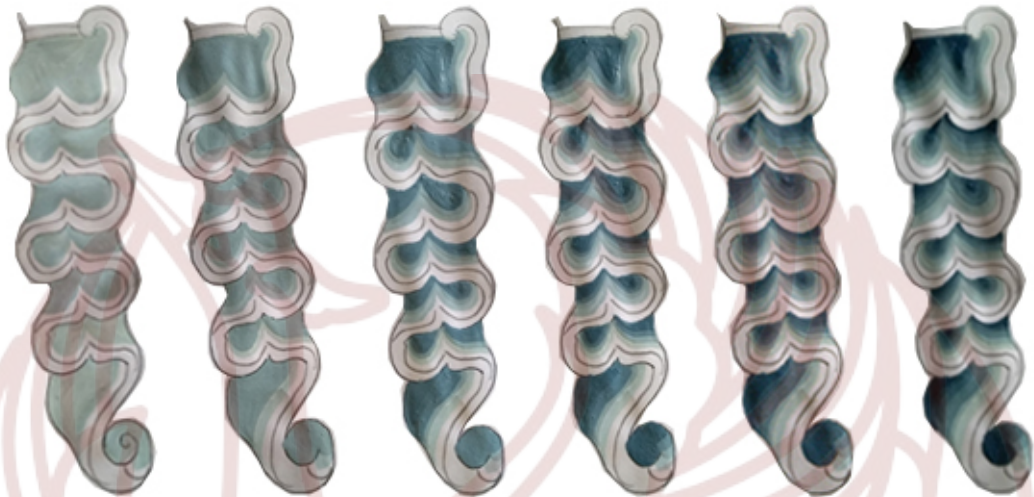
- 2) Gradasi biru nila (Jawa: *sorotan biru nila*) terdiri dari: putih, biru nila muda, biru nila *sedheng*, biru, dan biru nila tua.



**Gambar 11.** Urutan gradasi warna biru nila.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

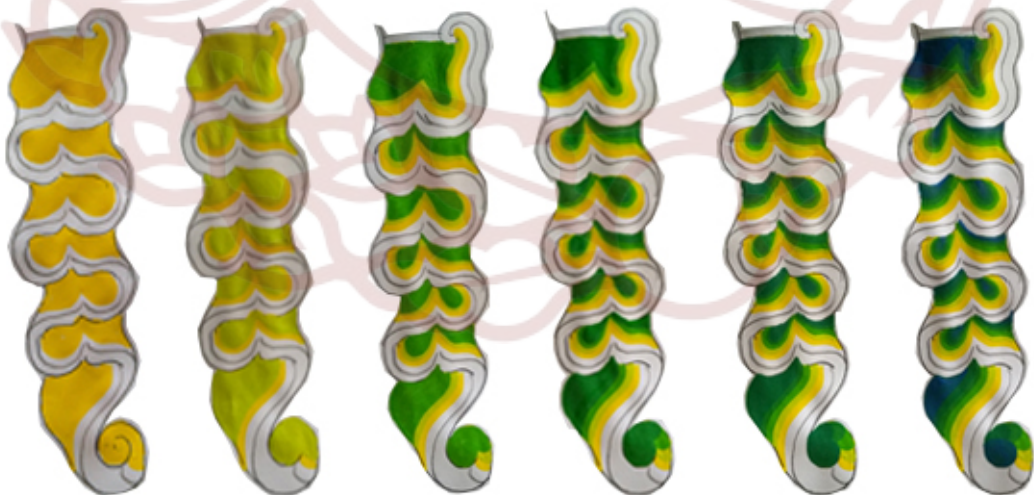


- 3) Gradasi biru telur bebek (Jawa: *sorotan biru ndhog bèbèk*) terdiri dari: putih, biru muda, biru *sedheng*, biru, biru tua, dan hitam.



**Gambar 12.** Urutan gradasi warna biru telur bebek.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

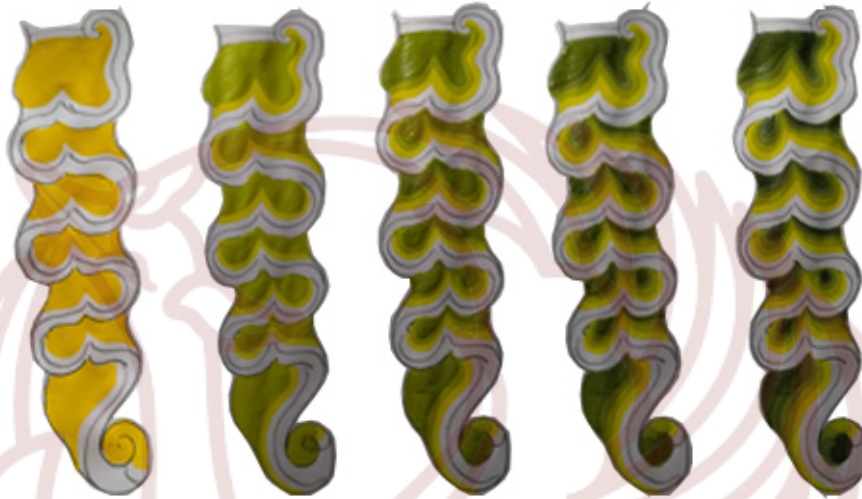
- 4) Gradasi hijau pupus (Jawa: *sorotan ijo pupus*) terdiri dari: putih, kuning, *ijo nom pupus*, *ijo sedheng*, hijau tua, dan biru tua.



**Gambar 13.** Urutan gradasi warna hijau pupus.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)



- 5) Gradasi *ijo telèk léncung* terdiri dari: putih, kuning kunir, *kapuranta* muda, hijau muda, hijau, hijau tua, dan cokelat (*puru*).



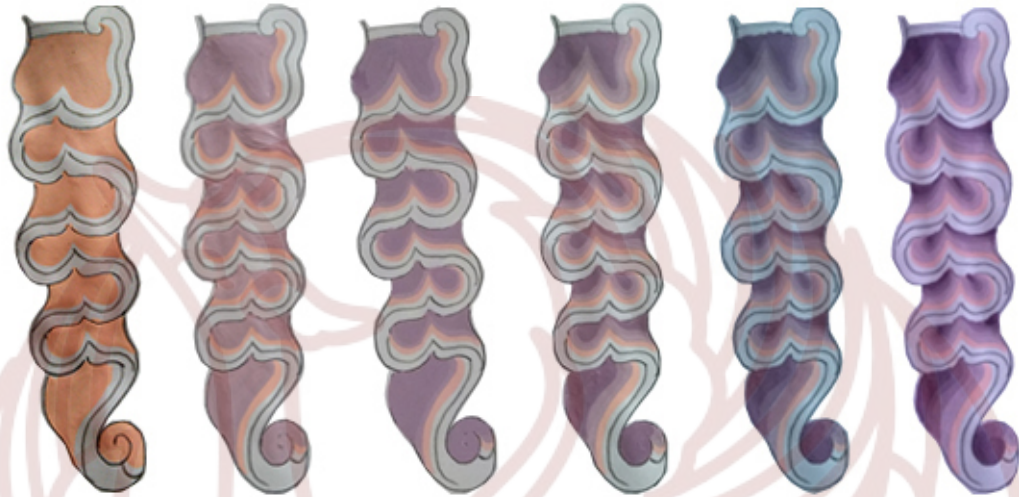
**Gambar 14.** Urutan gradasi warna *ijo telèk léncung*.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

- 6) Gradasi *jingga* (Jawa: *sorotan gedhang mateng*) terdiri dari: putih, kuning kunir, *kapuranta* muda, *jingga*, merah darah, dan cokelat (*puru*).



**Gambar 15.** Urutan gradasi warna *jingga*.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

- 7) Gradasi ungu (Jawa: *sorotan mrunggèn*) terdiri dari: *jambon*, *dadu*, *mrunggèn muda*, *mrunggèn*, *mrunggèn tua*, dan biru tua.



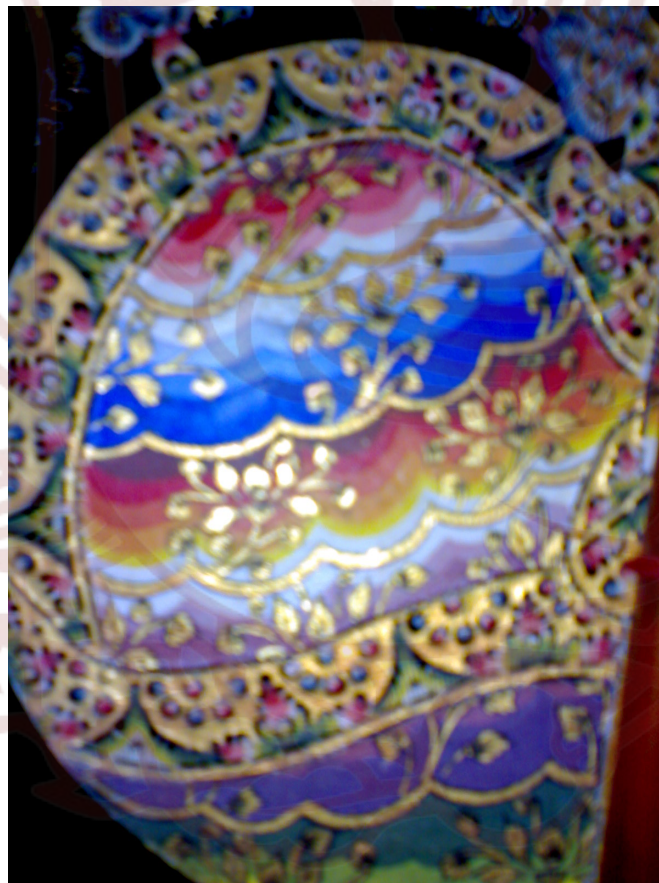
**Gambar 16.** Urutan gradasi warna ungu.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

- 9) Air tinta (Jawa: *banyu mangsi*) lazimnya terdiri dari dua tingkatan warna saja.



**Gambar 17.** Urutan gradasi air tinta.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

Pada masa pemerintahan Paku Buwana IX di Karaton Kasunanan Surakarta *sunggingan* wayang banyak mengadopsi dari ornamen Barat, antara lain dimasukkannya motif *bludiran* yang diambil dari kata *bordiran*. Pada masa itu *juru sungging* karaton diberi kebebasan dalam berkreativitas, sehingga dengan gradasi warna yang lebih banyak dapat menjadi pembeda antara *sunggingan* wayang milik raja dan *sunggingan* milik seniman luar karaton.



**Gambar 18.** *Sunggingan wayang kanjeng kyai* koleksi Karaton Kasunanan Surakarta.  
(Foto: Suluh Juni Arsah, 22 April 2008)





**Gambar 19.** Motif *bludri* khas karaton dan memiliki gradasi yang lebih dari tiga susunan warna, koleksi Karaton Kasunanan Surakarta Hadiningrat.  
(Foto: Suluh Juni Arsah, 21 Mei 2013)

#### b. Wayang Para

Wayang *para* Karaton Surakarta memiliki motif yang sederhana dan gradasi warnanya hanya terdiri dari dua sampai empat tingkatan warna, dan biasanya selisih warnanya agak jauh. Pada bagian *cawi* dan *drenjeman* dibuat besar sehingga terkesan kasar. *Sunggungan* wayang *para* hanya memiliki tiga gradasi warna. Adapun urutan warnanya sebagai berikut.

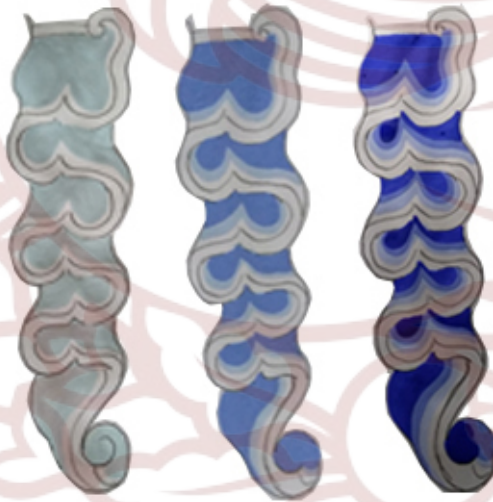
- 1) Gradasi merah (Jawa: *sorotan abang*) terdiri dari: putih, *dadu*, merah, dan cokelat (*puru*).





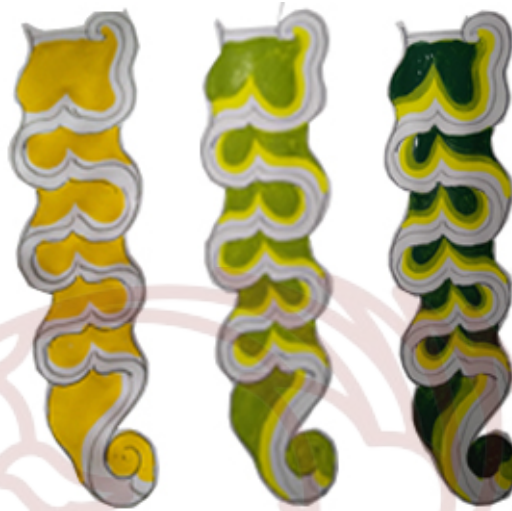
**Gambar 20.** Urutan gradasi warna merah.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

- 2) Gradasi biru (Jawa: *sorotan biru*) terdiri dari: putih, biru muda, biru tua.



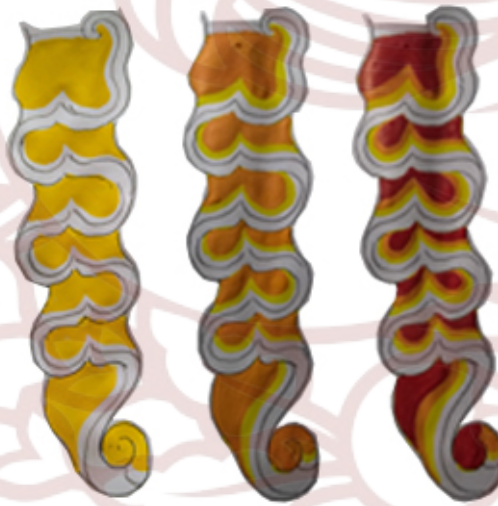
**Gambar 21.** Urutan gradasi warna biru.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)

- 3) Gradasi hijau (Jawa: *sorotan ijo*) terdiri dari: putih, kuning, hijau muda, dan hijau tua.



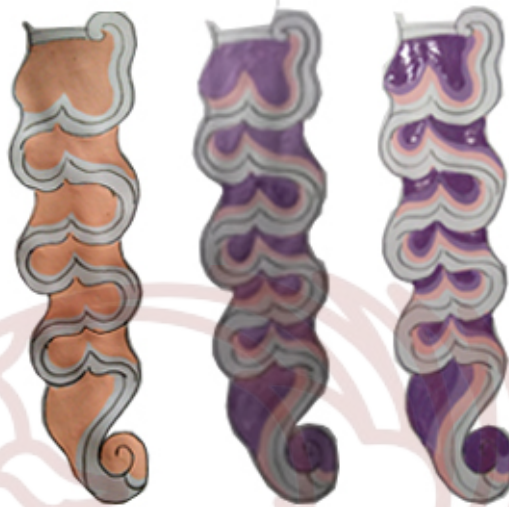
**Gambar 22.** Urutan gradasi warna hijau.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 2018)

- 4) Gradasi jingga (Jawa: *sorotan gedhang mateng*) terdiri dari: putih, kuning kunir, jingga, dan merah.



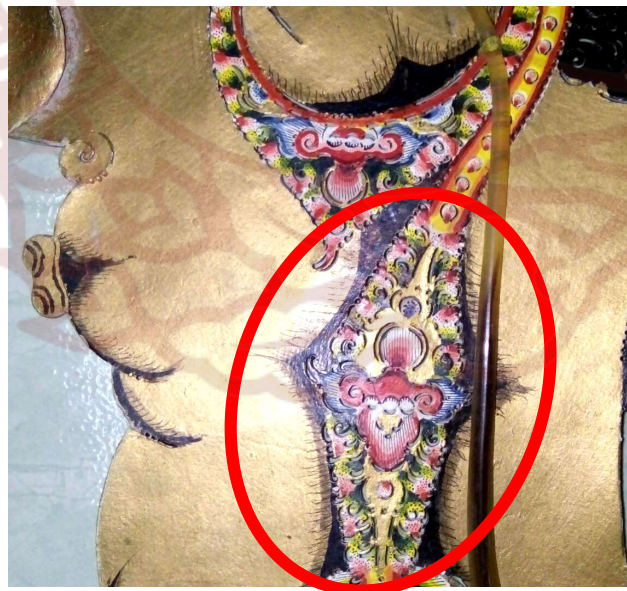
**Gambar 23.** Urutan gradasi warna jingga.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 2018)

- 5) Gradasi ungu (Jawa: *sorotan mrunggèn*) terdiri dari: putih, *dadu*, *mrunggèn muda*, dan *mrunggèn tua*.



**Gambar 24.** Urutan gradasi warna ungu.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 2018)

- 6) Air tinta (Jawa: *banyu mangsi*) lazimnya terdiri dari dua tingkatan warna saja. Pada perkembangannya, *banyu mangsi* tidak hanya berwarna hitam melainkan warna lain seperti merah, kuning, hijau, dan biru.



**Gambar 25.** Urutan gradasi air tinta.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Juli 2018)



Motif yang digunakan pada wayang *para* relatif sederhana, meliputi: *kembang ceplok*, *bludrèn*, *cindhé*, dan motif batik. Walaupun motif yang digunakan merupakan pola sederhana tetapi jika dilihat dari segi *garap sungging* tetap mengutamakan kerapian, kebersihan, dan ketelitian.



**Gambar 26.** *Sunggingan* figur jangkahan wayang *para* koleksi Karaton Kasunanan Surakarta.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 2016)

## 2. *Sunggingan* Ragam Gaya Luar Karaton (*Njaba Bètèng*)

Wayang kulit purwa berkembang pesat di kalangan seniman luar karaton, baik dalam hal *garap tatahan*, *sunggingan*, maupun pertunjukan. Perkembangan *garap sunggingan* terjadi di wilayah Kabupaten Klaten,



Wonogiri, Sukoharjo, Boyolali, dan Sragen. Bahkan tidak sedikit pengrajin wayang dari daerah-daerah tersebut yang memiliki andil besar terhadap perkembangan *tatah sungging* baik di Karaton Surakarta maupun Pura Mangkunegaran.

Klaten sebagai salah satu pusat pedalangan wayang purwa memiliki sejarah yang panjang. Salah satu sumber sejarah, yaitu *Serat Kaki Walaka*, menyebutkan bahwa Klaten menjadi pusat seni pedalangan di masa lalu karena *sawab* dari Sunan Kalijaga yang mendidik kader-kader dalangnya di daerah ini pada saat berdakwah di Jawa Tengah bagian selatan. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila Klaten menjadi gudangnya dalang. Dikisahkan pula dalam *Babad Panjangmas*, bahwa setelah ibu kota Kerajaan Mataram berpindah ke Kartasura, dalang karaton Kyai Panjangmas II diberi wilayah *perdikan* di daerah Pusur, Polanharjo, Klaten, tepatnya di utara Kali Pusur dan sekitarnya. Dari situ menyebarlah keturunannya ke berbagai penjuru di wilayah Jawa Tengah, demikian juga keturunan murid-muridnya.

*Garap sunggingan* Klaten sangat dominan mempengaruhi *garap sunggingan* di daerah sekitarnya, antara lain yang terjadi pada *garap sunggingan* gaya Sragen. *Sungging Sragènan* terbentuk oleh para dalang asal Klaten yang berkelana ke Sragen, seperti Gandabuwana dan Darman Gandadarsana. Ciri pokok figur wayang kulit gaya Sragen *sunggingannya* cenderung berwarna gelap tetapi pilah, *tatahannya* cenderung kasar atau *agal* (Jawa: *samadya*), hal ini karena difungsikan untuk keperluan pentas *pakeliran*. Dengan cara demikian diharapkan figur wayang lebih awet, di samping itu juga untuk mempertegas garis anatomi tubuh wayang (Jawa: *kapangan*). Meskipun demikian, dalam perkembangannya sekarang

*sunggingan Sragènan* juga digarap rumit (Jawa: *ngrawit*) (Rudy Wiratama, wawancara 10 Maret 2017).

*Sunggingan* yang dibuat oleh seniman akan memberikan kesan psikologis berbeda pada setiap coretan garis yang dihadirkan. Dari kesan yang berbeda ini maka garis-garis tersebut memunculkan karakter yang berbeda pada setiap goresan yang tercipta oleh seniman. Corak *sunggingan* wayang daerah satu sering mempengaruhi pada daerah lain yang berdekatan, misalnya: daerah Manyaran Wonogiri yang berdekatan dengan daerah Klaten, daerah Sonorejo Sukoharjo yang berdampingan dengan Desa Butuh Sidowarno Klaten. Corak *sunggingan* antardaerah tersebut saling mempengaruhi, dan yang membedakan hanyalah segi kualitasnya.

Bahan warna yang digunakan oleh para *penyungging* di wilayah Sukoharjo, Wonogiri, Sragen, serta Klaten saat ini merupakan bahan warna kimia. Hal ini di samping bahannya mudah didapat, juga penggunaannya lebih praktis sesuai dengan keinginan *juru sungging*.

Motif pada wayang sangatlah beraneka macam, terdiri dari: *bludrèn* (motif bunga dan dedaunan), *cindhé*, kain *parang*, kain *slobog*, *gedhang selirang*, *tlacapan*, dan sebagainya. Motif-motif ini memiliki ciri khas masing-masing pada setiap daerah. Berikut ini motif-motif *sunggingan* wayang gaya eks-Karesidenan Surakarta yang berkembang di luar karaton.

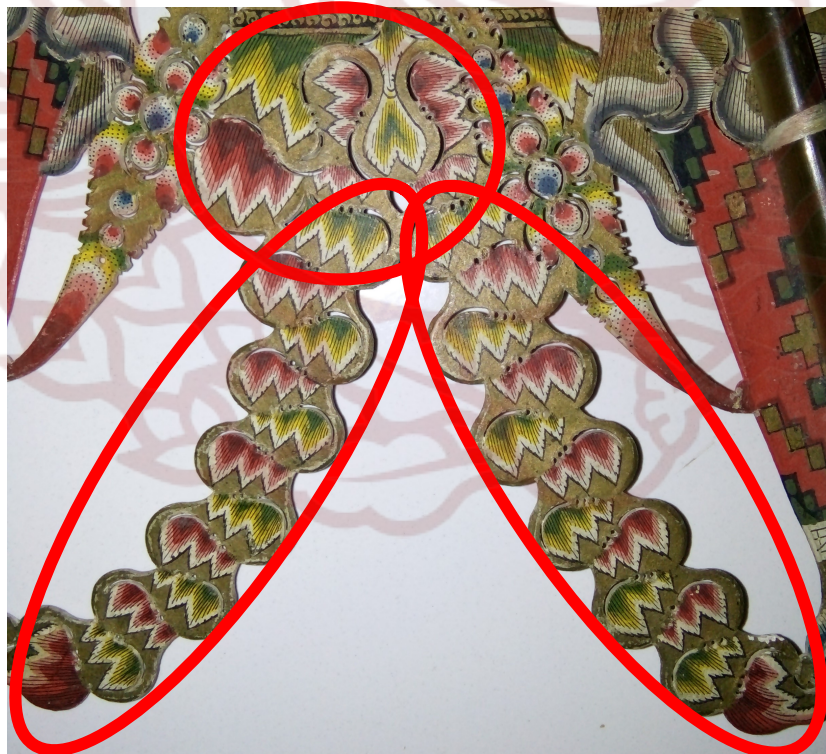
a. Motif *Tlacapan*

*Tlacapan* merupakan motif berbentuk segitiga, baik segitiga sama sisi maupun segitiga sama kaki. *Tlacapan* segitiga sama kaki lazim digunakan di daerah Klaten, Sragen, dan Manyaran Wonogiri,

sedangkan *tlacapan* segitiga sama sisi hanya digunakan di daerah Klaten. *Penyungging* daerah Manyaran menggunakan *tlacapan* segitiga sama sisi jika ada pemesan yang menginginkan *sunggingan* gaya Klaten.



**Gambar 27.** *Tlacapan* segitiga sama sisi yang digunakan di daerah Klaten.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)



**Gambar 28.** *Tlacapan* segitiga sama kaki yang digunakan di daerah Wonogiri.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)



b. Motif *Genukan*

*Genukan* merupakan istilah pada *sunggingan* gaya Surakarta, sedangkan istilah pada *sunggingan* gaya Yogyakarta disebut *kelopan* atau *plérokan*. Tidak berbeda dengan pola *sunggingan tlacapan*, *sunggingan genukan* sering dijumpai pada *sembuliyen*. *Genukan* ada dua macam, yakni *genukan lis prada* dan *lis werna*.



**Gambar 29.** *Genukan lis emas* dengan *penyungging* Agung Prabowo.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)





**Gambar 30.** *Genukan lis warna dengan penyangging Aman Suprojo.*  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

c. Motif *Bludrèn/Bludiran*

*Bludrèn* berasal dari kata dasar *bludri* yang berarti motif bunga yang terbuat dari benang emas, sedangkan *bludiran* merupakan kain bludru yang diberi motif bunga dengan menggunakan benang emas (Prawiroatmojo, 1985:II:44). Menurut Rudy Wiratama, *bludri* berasal dari kata bordir yang diaplikasikan pada wayang kulit. Motif *bludri* muncul sekitar era Paku Buwana IX yang terinspirasi dari ornamen bordir produk kain Barat (wawancara 15 Februari 2018). *Bludrèn* pada wayang kulit merupakan motif dahan, ranting, dan daun pada bagian *sinjang/jarik*. Pada umumnya *bludrèn*

menggunakan warna emas atau *prada*, hal ini agar motif *bludrèn* lebih menonjol daripada warna dasar *sinjang*. Akan tetapi tidak sedikit pula yang menggunakan *bludrèn* dengan warna putih maupun kuning, hal ini dapat diamati pada *sunggingan* gaya Klaten dan Manyaran. Ciri khas *bludrèn* yang paling menonjol hanyalah *bludrèn* Manyaran dan Klatènan, sedangkan *bludrèn* Sragènan dapat dikatakan mirip dengan *bludrèn* Klatènan.

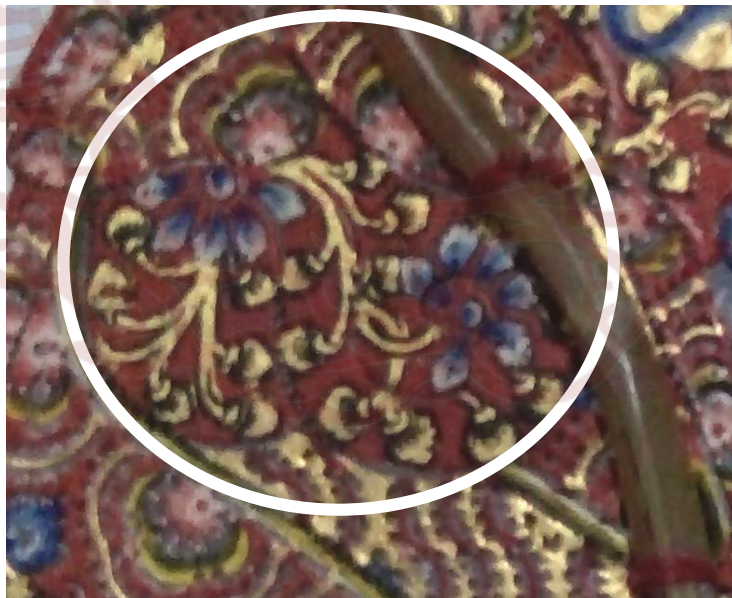


**Gambar 31.** *Bludrèn* Manyaran dengan *penyungging* dari Manyaran.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)





**Gambar 32.** *Bludrèn Klatènan dengan penyungging Suluh Juni Arsah.*  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)



**Gambar 33.** *Bludrèn Sragènan penyungging dari Sragen.*  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)

d. *Cindhé*

Motif *cindhé* atau motif kotak-kotak sering ditemui pada motif celana wayang *jangkahan*. Ada berbagai macam model dan bentuk motif *cindhé*; ada yang mengadaptasi dari motif kain *cindhé* secara langsung, tetapi ada pula yang merupakan hasil imajinasi *juru sungging*. Motif *cindhé* diadaptasi dari tenun Patola asal Gujarat. Menurut Suluh Juni Arsah, *cindhé* bagi orang Jawa merupakan hiasan bunga dengan berbagai motif (wawancara 11 Juni 2017).

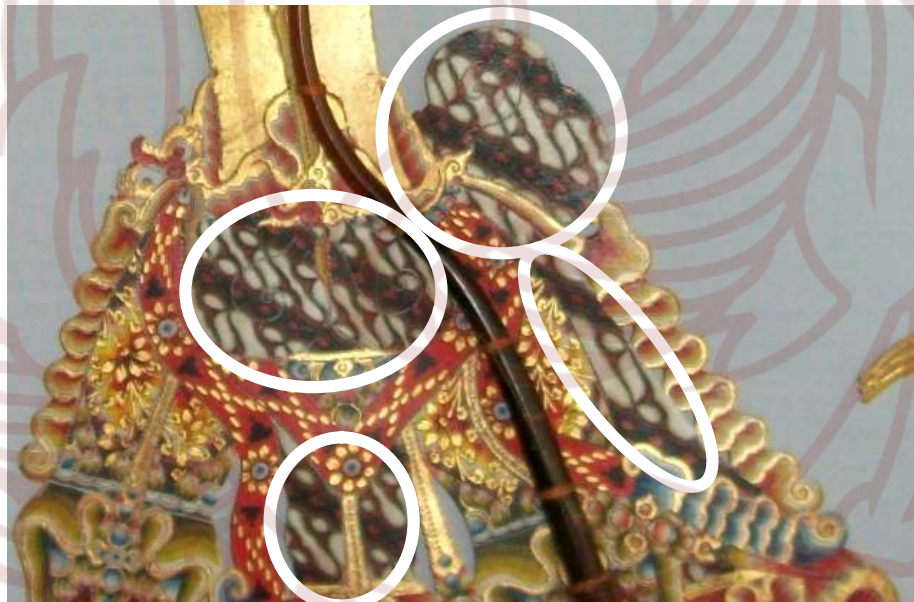


**Gambar 34.** Motif *cindhé* pada wayang kulit purwa koleksi Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Surakarta. (Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)



e. Motif Batik

Motif batik pada wayang kulit dipekerkirakan telah ada sejak abad ke-18 pada masa pemerintahan Paku Buwana IV di Karaton Surakarta. Motif batik yang sering ditemui pada wayang adalah motif *parang barong*, *parang rusak*, *slobog*, dan *kawung*. Motif *parang* biasa digunakan pada tokoh raja-raja, motif *slobog* digunakan pada tokoh Pandhita Durna, dan motif *kawung* dipakai pada *sinjang punakawan* (Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong).



**Gambar 35.** Motif *parang* digunakan pada wayang kulit figur *jangkahan* koleksi Purbo Asmoro.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)



**Gambar 36.** Motif *slobog* digunakan pada baju wayang kulit tokoh Pandhita Durna koleksi Purbo Asmoro.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)



**Gambar 37.** Motif *kawung* digunakan pada *jarik* wayang kulit tokoh *panakawan* koleksi Purbo Asmoro.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)

f. Motif *Regulan/Regulo*

Menurut Suluh Juni Arsah, *regulan* berasal dari kata *regulo* yang berarti bunga mawar (wawancara 11 juni 2017). Motif ini oleh beberapa *penyungging* daerah Sukoharjo disebut *kobisan* karena menyerupai sayuran kobis atau kol. *Regulo* identik dengan *sunggingan* khas Klaten, yang diadaptasi dari berbagai macam bentuk bunga, seperti mawar, melathi, bunga sepatu, dan bunga tulip. Pada *sunggingan* gaya Klaten wujud bunga sangat menonjol dan lebih besar.



**Gambar 38.** Motif *regulo* atau *mawar mekar* untuk *sinjang* wayang *jangkahan*.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)

g. *Mas-masan*

*Mas-masan* pada *sunggingan* wayang menjadi satu kesatuan dengan *tatahan* pada wayang kulit. *Sunggingan* pada *mas-masan* memiliki kombinasi warna yang telah turun-temurun menjadi kesepakatan antarjuru *sungging*, yakni gradasi (*sorot*) merah bersandingan dengan gradasi hijau, gradasi jingga bersandingan dengan gradasi biru.





**Gambar 39.** Tatahan mas-masan sebelum disungging (atas) dan tatahan mas-masan setelah disungging (bawah).  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)



**Gambar 40.** Sumping waderan yang disungging dengan kombinasi warna (kiri) dan sumping waderan yang disungging byur prada pada mas-masannya (kanan).  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 November 2017)

#### h. Motif Gedhang Selirang

Motif *gedhang selirang* merupakan motif yang berbentuk menyerupai buah pisang satu sisir. Motif ini juga identik dengan *sunggingan* gaya Klaten. Motif ini biasa ditempatkan pada *sembuliyen* wayang kulit tokoh Bratasena, Werkudara, Anoman, dan Bathara Bayu, yang memiliki ukuran relatif besar. Meskipun



demikian, motif ini juga dapat diaplikasikan pada *sembuliyen manggaran* dan *sembuliyen bokongan* wayang kulit tokoh Arjuna. Dalam penggunaan gradasi warna *sunggingan* ada penyungging yang mewarnai dengan gradasi jingga maupun merah (disebut *gedhang mateng* atau warna pisang matang), tetapi ada juga yang mewarnai dengan gradasi warna hijau (disebut *gedhang mentah* atau warna pisang mentah).



**Gambar 41.** Motif *gedhang selirang* pada *sembuliyen* tokoh Werkudara dengan *penyungging* Suluh Juni Arsah (Klaten).  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 8 November 2016)

i. Motif *Limaran*

*Limaran* berasal dari kata *limar* yang berarti tenunan yang menyerupai cinde sutra, diberi imbuhan “-an” menjadi *limaran*, berarti corak batik layaknya *limar* (daun kelor) (Prawiroatmojo, 1990:195). Motif *limar* konon merupakan tenunan yang terbuat dari benang emas, yang dapat dijumpai pada kain songket khas Sumatra Selatan. Pada perkembangannya, motif *limar* sering dijumpai pada motif kain batik, dan di dalam wayang kulit digunakan untuk motif kain Arjuna. Pecahan *limaran* pada wayang kulit Arjuna gaya Surakarta ada beraneka macam, yakni: *limar ketangi*, *limar menyan kobar* (*limar lapis*), *limar kinanthi*, *limar sisik*, *limar ombak banyu*, dan *limar ganggeng kanyut*.



**Gambar 42.** Motif *limar ketangi* (kiri) dan *limar semen* (kanan) pada kain tokoh Arjuna koleksi RRI Surakarta.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 22 Juli 2017)





**Gambar 43.** Motif *limar ketangi latar ireng* atau *limar truntum* (kiri) dan *limar menyan kobar* atau *alas kobong* (kanan) pada kain tokoh Arjuna koleksi RRI Surakarta.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 22 Juli 2017)

j. *Sungging* Realis/Lukisan

*Sungging* realis merupakan *sunggingan* yang mengadopsi dari lukisan realis yang diaplikasikan ke dalam wayang kulit, dengan menggunakan teknik *sawut* atau pencampuran warna secara langsung pada media wayang. Diperkirakan *sunggingan* motif realis muncul pada era Sudarman Gandadarsana, hal ini dapat diamati pada koleksi tokoh *sabrangan* yang sering digunakan pada pertunjukannya, kemudian dikembangkan oleh Enthus Susmana pada wayang *rai wong*, dengan tambahan *sunggingan* realis dan wajah yang dimiripkan dengan kontur warna kulit manusia.





**Gambar 44.** Tokoh Bathara Guru figur Purbo Asmoro dan tokoh Bathara Narada figur Sukron Suwondo wayang *rai dhalang* karya dan koleksi Enthus Susmana. (Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 2017)

*Sunggingan* gaya luar karaton dalam perkembangannya dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yakni: *sunggingan* corak *pedhalangan*, *sunggingan* corak pengembangan dan pembaruan, dan *sunggingan* corak kreasi baru.

#### a. *Sunggingan* Corak Pedalangan

*Sunggingan* corak pedalangan memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Pada umumnya tidak semua kualitas *sunggingan* serapi dan sedetail ragam *sunggingan* karaton, hal ini disebabkan tidak semua dalang dibekali

keahlian khusus tentang *sungging*; mereka hanya berbekal buku panduan dan *anon tiron* terhadap wayang yang pernah dimiliki. Ada faktor lain yang menyebabkan figur wayang kulit diproses baik *tatahan* maupun *sunggingan* dengan amat sangat sederhana, yakni wayang tersebut akan segera dipakai untuk keperluan pentas. Motif *sunggingan* yang digunakan pun sangat sederhana; bagian *cawèn* tidak begitu halus, bagian *drenjeman* juga kurang diperhatikan kerapiannya. Menurut Bambang Suwarno, corak *sunggingan* sederhana seperti itu disebut dengan *sunggingan padesan* atau gaya pedesaan (Rudy Wiratama, wawancara 15 Februari 2018). *Sunggingan padesan* pada umumnya tidak memerlukan kerapihan *garap sungging* dan motif yang rumit, tetapi lebih mengutamakan kejelasan pada bagian wajah (Jawa: *ulat-ulatan*), meliputi: corak alis, bentuk bibir, dan corak godeg.

Bambang Suwarno menambahkan, bahwa *sunggingan* yang dominan warna emas berfungsi sebagai pemilah warna dan pemertajam warna jika diamati dari jarak jauh (wawancara 29 Mei 2017). Warna emas dan merah memang merupakan warna yang sangat mudah diamati oleh mata dari jarak jauh, sehingga *sunggingan* corak pedalangan banyak yang menggunakan warna dominan merah dan emas. *Sunggingan* wayang kulit corak pedalangan ini lazim disebut *rebut cukup*, *cetha*, dan *pilah sekadhine*. Contoh *sunggingan* pedalangan yang *rebut cukup*, *cetha*, dan *pilah sekadhine* ini antara lain terdapat pada wayang kulit *yasan* Cerma Ngasinan, gradasi (*sorot*) warnanya hanya menggunakan dua atau tiga tingkatan.



**Gambar 45.** Tokoh Destharastra *sunggungan* pedalangan *yasen* Cerma Ngasinan.  
(Foto: Suluh Juni Arsah, 29 April 2017)

#### **b. *Sunggungan* Corak Pengembangan dan Pembaruan**

Corak pengembangan dan pembaruan *sunggungan* luar karaton memiliki motif yang cukup rumit dan beraneka macam, tidak kalah dengan *garap* renaissans yang dilakukan oleh karaton. Tingkatan warnanya pun bisa lebih dari empat tingkatan, *cawèn* dan *drenjemannya* dibuat rapi dan halus. Corak ini antara lain dapat diamati pada *sunggungan* wayang kulit koleksi R. Aji Kristianto, yang merupakan *yasen* Gandasuwirya dari Jombor, Klaten. Menurut Suluh Juni Arsah, *sunggungan* Jombor memiliki *garap gemaiban*, yakni menuruti selera gengsi, terlebih didukung oleh kreator *sungging* yang memang ahli di bidangnya, sehingga terkesan rumit (wawancara 18 Januari 2017). Selain itu juga *sunggungan* wayang karya Hadjar Satata dari Kartasura, Sukoharjo.





**Gambar 46.** *Sunggungan gemaiban wayang jangkahan koleksi Purbo Asmoro.*  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 27 Mei 2017)



**Gambar 47.** *Sunggingan gemaiban* figur Batara Guru karya Hadjar Satata.  
(Foto: repro Rudy Wiratama)

### c. *Sunggingan* Corak Kreasi Baru

*Sunggingan* corak kreasi baru menurut Bambang Suwarno memiliki zaman kejayaannya masing-masing (wawancara 30 Mei 2016). *Sunggingan* corak kreasi baru ini dapat diamati pada figur-figur wayang karya

Gandasuwirya (Klaten), Darman Gandadarsana (Sragen), Joko Langgeng (Kediri), Hadjar Satata (Sukoharjo), Bambang Suwarno (Surakarta), Enthus Susmana (Tegal), dan Fathur Gamblang (Jakarta).



**Gambar 48.** Figur wayang tokoh Purbo Asmoro karya Fathur Gamblang.  
(foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 14 April 2017)



### **BAB III**

## **SUNGGINGAN TOKOH ARJUNA**

## **KARYA BAMBANG SUWARNO**

### **A. Ikonik Tokoh Arjuna**

Penampilan pada wayang kulit tergolong penampilan indeoplastik. Indeoplastik merupakan penggambaran atas apa yang diketahui, bukan apa yang dilihat. Soedarso berpendapat bahwa:

. . . penggambaran wayang kulit ini diusahakan sekali agar sebanyak-banyaknya disesuaikan dengan “realitas” manusia sebagaimana yang tertangkap oleh ide. Misalkan bahwa manusia itu kakinya dua, tangannya dua, walaupun seringkali nampak tapi matanya juga dua, tangannya dua, jari tangan dan kakinya lima, dst. Pengetahuan seperti itulah bagian-bagian tubuh manusia itu, mengalahkan “realitas” sebagaimana yang tertangkap oleh mata, bahwa tangan seringkali hanya nampak satu, mata kalau dari samping nampak satu, bahwa jari kaki dalam posisi tertentu juga terlihat satu, walau nyatanya lima buah (Soedarsono, 1984:27).

Menurut Stutterheim, bahwa salah satu dari bentuk tubuh wayang yang sangat menarik adalah lengannya yang panjang. Tokoh Dirgabahu (yang berarti berlengan panjang) dari India Kuna merupakan satu nama kehormatan yang memiliki tanda kualitas tinggi. Dalam *Citralaksana* dijelaskan bahwa satu dari tanda-tanda kesempurnaan dari penguasa alam adalah kepemilikan lengan-lengan yang sangat panjang menjangkau sampai lutut dan berpinggang yang sangat ramping bagaikan pinggang singa (Holt, 2000:184).

Wayang kulit tokoh Arjuna memiliki ciri-ciri fisik meliputi: *gelung supit urang*, *lungsèn*, *bedhahan* wajah, *polatan*, leher, garis dada, pundak,

perut, tangan, jari-jari tangan, dan kaki. Masing-masing *wanda* memiliki ciri-ciri fisik yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan *pakeliran*.

#### 1. Gelung *Supit Urang*

Gelung *supit urang* merupakan pola tatanan rambut pada wayang kulit yang berbentuk mirip seperti supit udang atau capit udang (Soedarso, 1986:59), dengan pewarnaan hitam. Bentuk gelung *supit urang* berbeda dengan gelung *minangkara* milik tokoh Werkudara. Gelung *minangkara* bagian depan lebih pendek daripada bagian belakang (Jawa: *cendhek ngarep dhuwur mburi*).



**Gambar 49.** Gelung *supit urang* pada tokoh Permadi.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

#### 2. *Lungsèn*

*Lungsèn* adalah tumpukan rambut pada ubun-ubun wayang kulit. Hal ini menurut Soedarso merupakan gelung yang berada di

sebelahnya (Soedarso, 1986:58–59). *Lungsèn* pada tokoh Arjuna disungging berwarna hitam.

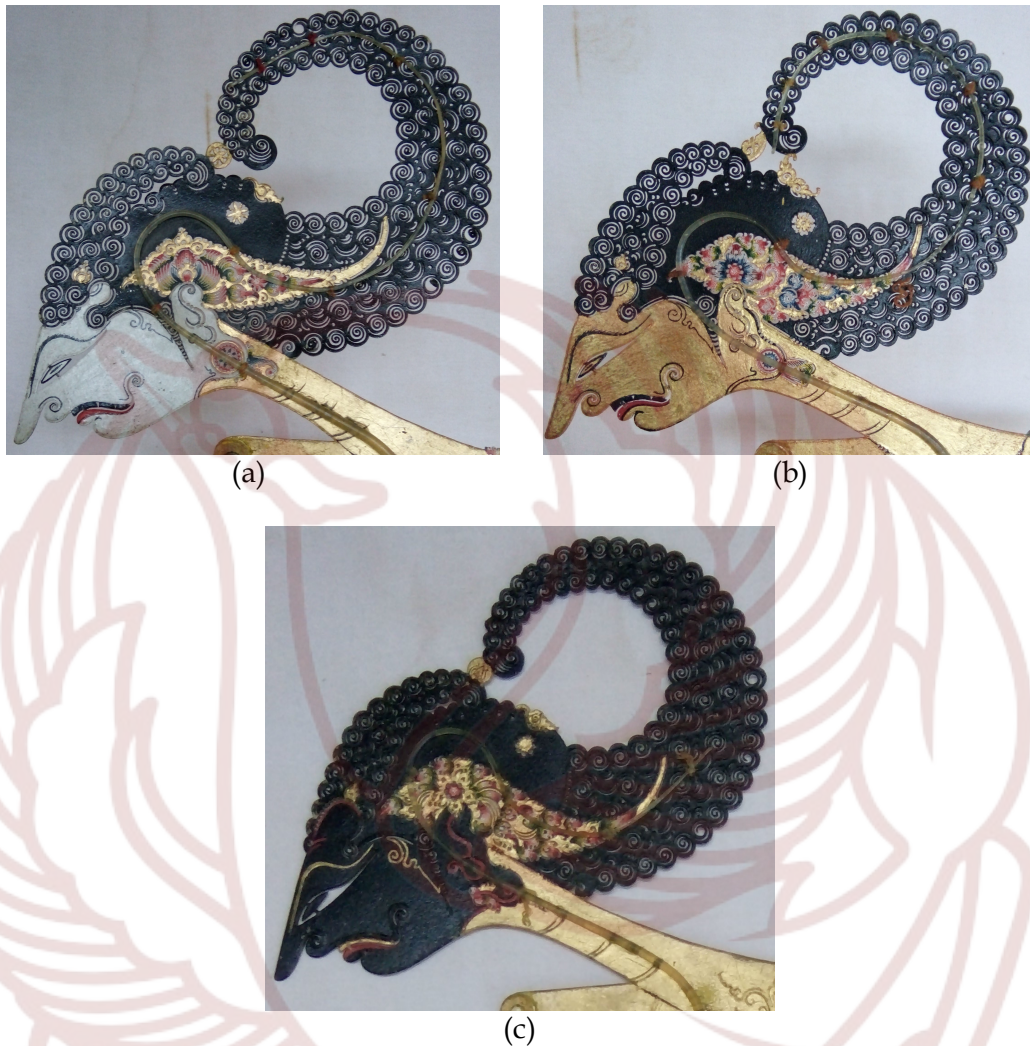


**Gambar 50.** *Lungsèn* pada tokoh Permadi.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

### 3. *Bedhahan* Wajah

*Bedhahan* wajah adalah gambaran ekspresi wajah wayang, dalam hal ini adalah Arjuna. Tokoh Arjuna memiliki ciri-ciri *bedhahan* wajah meliputi: hidung lancip (disebut *wali miring*) dan memiliki dua pola yakni *ambangir* atau hidung mancung dan *sembada* atau hidung yang tidak terlalu mancung, biji mata berbentuk *gabahan* atau *liyepan*, dengan garis mata berbentuk *jahitan*, *blarak ngirid*, dan *blebes*, gigi berbentuk *retesan*, bentuk bibir *damis*, *cupet*, *njawet*, dan garis pipi yang disebut *kèkètan*. Wajah Arjuna gaya Surakarta memiliki tiga macam warna: putih, kuning emas, dan hitam.





**Gambar 51.** Tiga warna wajah figur Arjuna gaya Surakarta; (a) warna putih, (b) warna kuning emas, dan (c) warna hitam. (Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

#### 4. *Polatan* atau *Ulat-ulatan* dan *Godheg*

*Polatan* atau lazimnya disebut *ulat-ulatan* masuk dalam kategori *sunggingan* pada alis sedangkan *godheg* merupakan helaian rambut yang terurai pada wajah wayang. *Ulat-ulatan* pada tokoh Arjuna mengikuti pola garis mata *jahitan*, *blarak ngirid*, dan *blebes*. Pada mata *jahitan*, garis alis membengkok lebih tinggi untuk menggambarkan *polatan* marah maupun situasi serius dan pandangan

mata tajam. Pada mata *blarak ngirid*, garis alis membengkok sedang dan luwes untuk menggambarkan *polatan* netral. Pada mata *blebes*, garis alis membengkok agak rendah untuk menggambarkan *polatan* suasana sedih ataupun prihatin. Pada *polatan* Arjuna warna wajah hitam, disungging menggunakan warna *prada* emas sedangkan pada Permadi bermuka kuning emas maupun putih disungging menggunakan warna hitam dan diberi tinta hitam atau lazim disebut *banyu mangsi*.



**Gambar 52.** Ragam *ulat-ulatan* pada mata *gabahan*.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

## 5. Bagian Anatomi Tubuh

Pada bagian anatomi tubuh tokoh Arjuna *disungging* menggunakan warna emas, kecuali pada wajah (Arjuna muda berwajah kuning emas dan putih, sedangkan Arjuna dewasa berwajah hitam. Ada pula anatomi tubuh Arjuna yang berwarna hitam (disebut: *Janaka gagakan*), digunakan pada saat Pandawa berada dalam masa pembuangan selama dua belas tahun di Hutan Kamyaka dan satu tahun di Negara Wiratha. Ada pula Arjuna *gagakan* yang digunakan untuk lakon *Pandhawa Tani*. Menurut Purbo Asmoro, Arjuna *gagakan* juga dapat digunakan sebagai tokoh Jin Parta dalam lakon *Babad Wanamarta* (wawancara, 27 Maret 2017).

## 6. Garis Dada

Garis dada merupakan pola garis pada bagian dada dan lengan wayang yang berfungsi sebagai pendukung suasana adegan. Adapun ciri-ciri garis dada adalah: *sangkuk*, *ndegeg*, *mungal*, *pajeg*, *nraju*, *leleh*, *sengkleh*, *mleret* (depan tinggi belakang rendah), *seimbang*, dan *janjang*.

## 7. Perut, Jari-jari Tangan, dan Kaki

Pola garis perut tokoh Arjuna pada setiap penatah ataupun pencorek pasti berbeda-beda. Adapun ciri-ciri bentuk perut: *singset*, *membat* (langsing), dan *andhetheng* (agak gemuk).

Jari-jari tangan tokoh Arjuna berbeda dengan tokoh *denawa*, jari-jari tangan tokoh Arjuna lazim disebut *driji janma* atau jari-jari manusia. Kaki tokoh Arjuna masuk dalam kategori wayang *bokongan*, dengan ciri-ciri: *jangkah* yang tidak lebar dan juga tidak terlalu sempit (Jawa: *prasaja*).



Pada bagian perut, jari-jari tangan, dan kaki *disungging* mengikuti warna badan.

Arjuna memiliki aksesoris atau atribut busana, meliputi: *ceplik cundhuk*, *sumping waderan* dan *sumping pari sawuli*, *suweng*, kalung, sabuk, *badhong*, *manggaran*, pinggiran *sinjang*, motif pecahan *limar* pada kain, dan *binggel*. Semua aksesoris tersebut *disungging* dengan ketentuan sebagai berikut.

1. *Ceplik Cundhuk Sekar Emas*

*Ceplik cundhuk sekar emas* merupakan istilah hiasan emas yang terdapat pada ujung gelung dan menempel di pusaran kepala. Lazimnya diwarnai dengan warna emas.

2. *Sumping Waderan dan Sumping Pari Sawuli*

Kata *waderan* berasal dari kata dasar *wader* yakni jenis ikan air tawar. Disebut *waderan* karena bentuk *sumping* tersebut menyerupai ikan *wader*, sederhana tetapi mempesona. Adapun *sumping parisawuli* berasal dari kata *pari* yang berarti padi, dan *sawuli* yang berarti setangkai. Bentuknya mirip *waderan* tetapi motifnya berupa setangkai padi. Jenis *sumping pari sawuli* digunakan pada tokoh Arjuna setelah lakon *Karna Tandhing* (Nugroho, 2004:36). Menurut Manteb Soedharsono, Arjuna yang menggunakan *sumping pari sawuli* adalah pada lakon *Ciptaning* ketika tidak terdapat figur wayang Begawan Ciptaning (wawancara 18 Mei 2017). Menurut Bambang Suwarno, Arjuna yang bersumping *pari sawuli* dalam penggunaannya menyesuaikan dengan *wanda* tokoh tersebut; ada yang berfungsi untuk adegan bernuansa asmara, ada yang difungsikan untuk ruwatan sebagai Dhalang Kandhabuwana, ada

pula untuk adegan *pathet sanga* atau setelah menerima wahyu, untuk adegan di Madukara bersama istri, dan pada *wanda janggleng* berfungsi untuk adegan sedih (Suwarno, 2015:275–306).

Pada bagian *sumping waderan* disungging *mas-masan*, pada *tatahan kawatan* atau *tatahan gubahan* diwarnai emas, pada *tatahan mas-masan* diwarnai dengan *sorot* hijau dan *sorot* merah, atau bisa juga sebaliknya, sedangkan pada *tatahan inten-intenan* bisa diwarnai dengan *sorot* biru atau *sorot* merah. Pada bagian *sumping pari sawuli* lazimnya disungging dengan warna emas (*prada*) mengikuti pola gambar padi yang dibentuk.



**Gambar 53.** *Sumping waderan* pada wayang kulit tokoh Arjuna.  
(Lukisan: Agung Prabowo Bangun Saputra, 2017)



**Gambar 54.** *Sumping pari sawuli*; berupa *sunggingan* warna emas.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 3 Januari 2008)

### 3. *Suweng*

*Suweng* atau subang pada wayang kulit tokoh Arjuna gaya Surakarta disebut *suweng lombok sapelik*, pada umumnya disungging dengan warna kombinasi antara gradasi merah pada bagian yang menyerupai cabai dan gradasi hijau pada *tatahan mas-masannya*.

### 4. Kalung

Kalung Arjuna ada dua macam, yakni kalung *wulan tumanggal* dan kalung *waleran*. Kalung *wulan tumanggal* adalah kalung yang berbentuk seperti bulan sabit, biasa dipakai oleh tokoh Permadi atau Arjuna muda. Penggunaan jenis kalung ini untuk menggambarkan kesan glamor, karena ia mempunyai karakter yang masih mengedepankan jiwa mudanya. Kalung *waleran* dipakai oleh tokoh Arjuna dewasa, yang melambangkan keperwiraan dan kesaktian. Kalung *waleran* tidak ditatah tetapi di~~bludir~~ yakni digores dengan *tatah* sehingga timbul serta disungging mengikuti warna tubuh wayang yakni kuning emas (*prada*).

### 5. Sabuk

Sabuk tokoh Arjuna memiliki hiasan yang sama dengan pahatan kain atau *kampuhnya*. Menurut Soedarso bagian ini tidak lain merupakan ujung atau tepi kain yang tidak tertutup oleh sabuk (Soedarso, 1986:49).

### 6. *Badhong* atau *Kepuh*

*Badhong* atau *kepuh* adalah alat pelindung kemaluan yang dipakai oleh para kesatria atau prajurit. *Kepuh* dapat dikatakan sisa dari simpul kain pada *dodot* tokoh Arjuna. *Kepuh* disungging mengikuti pola pinggiran *sinjang*.



### 7. *Manggaran*

*Manggaran* pada wayang kulit jenis *bokongan* merupakan simpul ikat pinggang dari kain yang menyembul ke belakang. Menurut Rusradi, *manggaran* merupakan keris yang dibungkus oleh kain (Rusradi, 1989:4). Akan tetapi menurut Soedarso, sejauh ini peninggalan atau sisa-sisa cara pemakaian keris seperti itu belum ditemukan (Soedarso, 1986:49). *Sunggingan sembuliyan* pada *manggaran* tokoh Arjuna umumnya menggunakan *tlacapan* maupun *genukan*, tetapi ada pula yang mengaplikasikan motif *gedhang selirang* maupun motif *bludriran*. Corak pada *manggaran* tentunya mengikuti pola *tatahan sembuliyan lamba* ataupun *sembuliyan rangkep*.

### 8. *Pinggiran Sinjang*

*Pinggiran sinjang* Arjuna terdapat dua macam, yakni (a) *pinggiran sinjang tepi tratasan* yang digunakan oleh Premadi *wanda manten* dan Arjuna dewasa; dan (b) *pinggiran sinjang tepi sembuliyan* yang digunakan oleh Premadi masa kanak-kanak hingga remaja. Pada *pinggiran sinjang tepi tratasan* disungging sesuai dengan motif pada pola *tatahan limar* maupun *tatahan kupu tarung*. Adapun pada *pinggiran sinjang tepi sembuliyan* bisa disungging menggunakan pola *genukan*, *tlacapan*, dan motif lainnya.



**Gambar 55.** *Pinggiran sinjang tepi tratasan pada wayang bokongan.*  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 21 Juli 2017)



**Gambar 56.** *Pinggiran sinjang tepi sembuliyan pada wayang bokongan.*  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)



#### 9. Motif Pecahan *Limar* pada Kain

Motif *limar* menurut Rudy Wiratama merupakan salah satu motif dari kain tenun dengan sulam emas. *Limar* menggambarkan kelas seorang bangsawan pada masa itu, dengan ataupun tanpa menggunakan perhiasan apa pun akan terlihat kedudukan kasta seorang tokoh dengan menggunakan kain yang bermotif *limar* ini (wawancara 23 Oktober 2017). Dengan demikian *limar* pada zaman dahulu dapat disamakan dengan kain songket khas Palembang yang bahan dasar pembuatannya juga menggunakan benang emas. *Limar* ini dalam perkembangannya menjadi motif pada batik tulis.



**Gambar 57.** *Limar ketangi*, *kampuh* tokoh Arjuna dewasa yang telah disungging dengan dasar *limar* berwarna merah. (Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Desember 2017)



10. *Kelat Bahu, Gelang, Cincin, Binggel, dan Kroncong*

Tokoh Permadi pada umumnya menggunakan beberapa perhiasan, meliputi: *kelat bahu naga mangsa*, gelang *sungsun*, cincin *gunung sepikul*, *binggel*, dan *kroncong nagamangsa tunggal*. Hal ini untuk menunjukkan tokoh bangsawan yang masih mengedepankan jiwa mudanya.



**Gambar 58.** Perhiasan tokoh Permadi: (a) *kelat bahu naga mangsa*, (b) gelang *sungsun*, (c) cincin *gunung sepikul*, (d) *binggel* dan *kroncong nagamangsa tunggal*.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Desember 2017)

Akan tetapi untuk tokoh Arjuna dewasa hanya menggunakan cincin *gunung sepikul*; hal ini untuk mencerminkan kesan sederhana.

### B. Warna *Sunggingan* Tokoh Arjuna

Keindahan tatanan pada *sunggingan* terbentuk atas dasar saling mempengaruhi antara lingkungan dan manusia yang ada di dalamnya. Menurut Kant “seni murni merupakan seni para genius, sehingga dengan demikian keberadaanya tidak dapat diterangkan dengan metode ilmiah” (Kant dalam Solichin, 2011:25). Mellema berpendapat bahwa:

*The impresion that the colour of the body is of less importance than the colour of the face. the colour of the body sometimes seems to suport the colour of the face. . . . colour of the face is of primary importance for the characterization of the wayang figures* (Mellema, 1954:58).

(Kesan warna pada tubuh kurang penting dibanding warna pada raut wajah. Warna pada tubuh beberapa waktu untuk menunjang warna wajah. . . . warna pada wajah sangat penting untuk karakter dari figur wayang.)

Untuk memahami karakter dari tokoh wayang yang perlu diamati adalah wajahnya (*bedhahan*) atau sering disebut dengan *wanda*. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sumanto, bahwa ketika seorang dalang ingin mendalami karakter figur tokoh, maka dalang tersebut sebaiknya meresapi wajah figur tersebut, lalu ada pula dalang yang dalam mendalami karakter figur, wayang tersebut dibawa tidur (Jawa: *dikeloni*) dan ketika bangun dari tidurnya ia bisa meresapi dengan seksama karakter tokoh figur wayang yang dibawanya (Seminar Lokakarya, 2017).

Warna *sunggingan* pada wayang kulit berfungsi untuk menegaskan garis *corèkan* pada wayang (Bambang Suwarno, wawancara 8 Desember 2017). Dalam perkembangannya wayang bukan hanya tontonan narasi

yang mengedepankan kekuatan *catur* pada pagelaran yang disajikan, melainkan juga memerlukan ragam gerak *sabet*. Dengan demikian dalam mendalami karakter wayang tidak hanya dari sisi mimik wajah tetapi perlu adanya pertimbangan *solah* tubuh sebagai pendukung gerak *sabet*. Dengan gerak yang halus maka akan tampak karakter tokoh Arjuna yang halus serta lemah gemulai, begitu pula dalam *sabet* perang pada tokoh Arjuna tidak seperti layaknya wayang gagah pada umumnya.

Warna *sunggingan* pada wayang sulit dimaknai satu per satu, karena di dalamnya terdapat gradasi warna atau *sorotan*, maka yang dapat dimaknai adalah warna dasar (meliputi: hitam, putih, merah, kuning, biru) (Bambang Suwarno, wawancara 8 Desember 2017). Berikut ini pemaknaan warna dasar dalam karakter dan watak figur wayang kulit menurut Soegeng Toekio (1996:29).

Hitam: berwatak sedih, kuat, perkasa, tabah/tatag, tangguh, tanggon.  
 Putih: berwatak suci, berbakti, pasrah menyerah, bijak.  
 Kuning: berwatak luhur, agung, gembira, cerdas, banyak pengalaman.  
 Merah: berwatak hidup, dinamis, berani, riang, bringas, congkak.  
 Biru: berwatak nrima, pasif, simpatik, dingin, tenang, syahdu.  
 Jingga: berwatak riang, bercita-cita, tak berpendirian, selimpang.  
 Ungu: berwatak tenang, mengandung rahasia, gundah, murung.  
 Hijau: berwatak segar, mujur, optimis, harapan damai, tenteram.  
 Coklat: berwatak kokoh stabil, nyaman, kukuh dalam pendirian, tegar.  
 Merah muda/jambon: berwatak ringan, romantis, ranum/remaja, manja, feminin.

Figur Arjuna memiliki tiga warna *sunggingan*, yakni warna emas (*prada*), putih, dan hitam. Warna wajah pada figur tokoh Arjuna tidak serta merta berdiri sendiri, warna *sungging* wajah figur Arjuna akan



tampak ketika disatukan dengan pola *wanda*; hal ini berkaitan dengan perjalanan hidup, fungsi adegan, dan penerapan karakter.

*Wanda* menurut Soedarso merupakan gambaran air muka atau *pasemon* sesuatu tokoh yang merupakan perwujudan yang kasat mata dari suasana hati tokoh (Soedarso, 1986:61). Menurut Bambang Suwarno untuk Permadi memiliki lima belas *wanda*, yakni: *Pengawé, Pengasih, Pacèl, Kadung, Rangkung, Jangkung, Jaka, Mriwis, Jayus, Kinanthi, Pengarih, Pangantèn, Mulatsih, Malat, dan Partakrama*. Adapun Arjuna memiliki sembilan belas *wanda*, yakni: *Kanyut, Jimat, Mangu, Malat, Kinanthi, Renteng, Bronjong, Brongsong, Gendrèh, Janggleng, Muntab, Kadung, Kedhu, Lintang, Malatsih, Mangunkung, Mlathi, Mulat, dan Pengawé*. *Wanda* berfungsi sebagai pendukung keberhasilan pertunjukan dengan menguatkan rasa hayatan, terutama aspek visual secara *nuksma* dan *mungguh*, penggunaan *wanda* di luar konvesi memiliki tujuan yakni mempertajam rasa *antawacana, sanggit, dan lakon* (Suwarno, 2016:153–305). Akan tetapi untuk keperluan skripsi ini hanya akan disajikan warna *sunggungan* pada tokoh Permadi *wanda Pacèl*, Permadi *wanda Pangantèn*, Arjuna *wanda Muntab*, dan Begawan Ciptaning.

### 1. Premadi *Wanda Pacèl*

*Wanda Pacèl* artinya pasak besar yang bersifat kuat. Dapat diartikan pula sebagai watak Permadi yang teguh pendiriannya. *Wanda Pacèl* berfungsi untuk adegan gandrung atau sedang *kasmaran* (Suwarno, 2016:256-257). Adapun ciri-cirinya adalah: *praupan tumungkul*, leher *mentelung*, pundak agak leleh (bagian belakang turun), dan dada *munggal* (Sutarno, 1979:67).



**Gambar 59.** *Corèkan figur Permadi wanda Pacèl atau wanda Patah.*  
(Repro: *Wanda Ringgit Purwa*, 1981:28)

Permadi *wanda Pacèl* koleksi Bambang Suwarno berwajah dan berbadan *sungging* kuning emas atau *gemblèng*, memakai *sinjang* *sembuliyen rangkep* yang *disungging tlacapan* segi tiga sama kaki atau *sunggingan Wonogiren*; dan memakai perhiasan lengkap, meliputi: kalung *wulan tumanggal tunggal*, *sumping waderan* dengan *sunggingan* kombinasi *prada* dan warna *mas-masan*, *ceplik bunder*, *cincin gunung sepikul*, dan *binggel nagamangsa*.



**Gambar 60.** Permadi wanda Pacèl koleksi Bambang Suwarno.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

*Sunggingan dodot limar* berlatar *puru* atau cokelat dengan *sembuliyen rangkep* motif *tlacapan sunggingan* khas Wonogiren dengan kombinasi warna gradasi merah dan gradasi hijau dicawi warna hitam. *Manggaran* bermotif *tlacapan* dengan *sunggingan* gradasi merah dan dicawi warna hitam, sedangkan *genukan lis werna* menggunakan gradasi biru dengan cawi warna hitam. Adapun *kepuh* atau *badhong* bermotif *bludiran* dengan dasar berwarna gradasi biru laut (Jawa: *biru semburat ijo*).





**Gambar 61.** *Bokongan pinggiran sembuliyan* pada figur Permadi koleksi Bambang Suwarno.

(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

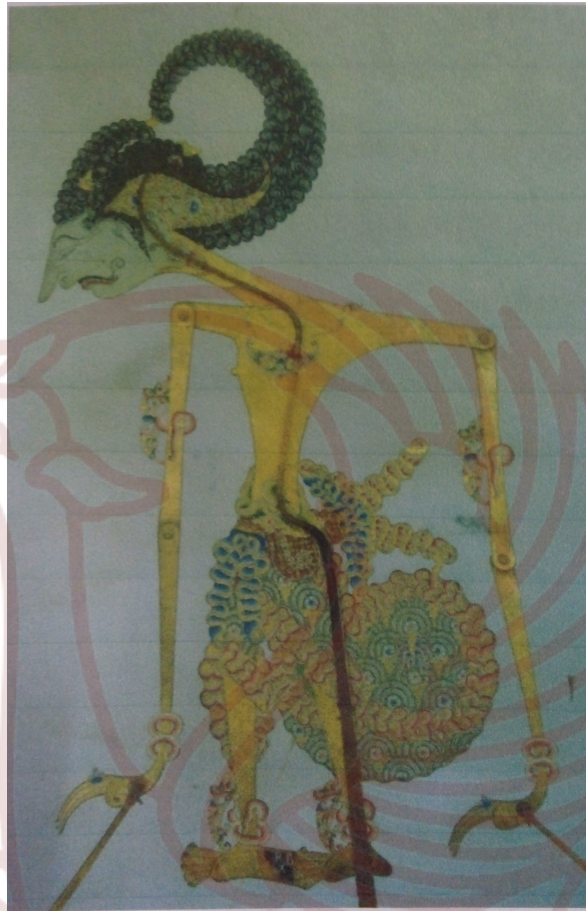
Warna emas yang mendominasi pada pakaian Permadi ini memberikan kesan bahwa figur Permadi berwatak luhur, agung, gembira, cerdas, banyak pengalaman. Aksesoris perhiasan yang lengkap menggambarkan kesan wibawa dan sebagai simbol putra raja. Menurut Bambang Suwarno *dodot* yang digambar *sembuliyan* merupakan gambaran jiwa anak muda yang *besus* dalam berbusana dan suka mencari perhatian (wawancara 28 Februari 2018). Pada lakon *Parta Krama* sajian Bambang Suwarno, figur Permadi ini digunakan untuk adegan Permadi yang masih muda ketika mencari syarat-syarat yang diberikan oleh Prabu Baladewa.

Berdasarkan data lapangan ditentukan bahwa Permadi *wanda Pacèl* terdapat dua macam. Pertama, seperti yang telah disebutkan di atas yakni pada koleksi Bambang Suwarno; dan kedua, Permadi *wanda Pacèl* koleksi

Karaton Kasunanan Surakarta. Permadi *wanda Pacèl* ragam Karaton Kasunanan Surakarta ini memiliki wajah berwarna putih. Adapun cirinya sebagai berikut.

*Pasemon anteng jatmika, ambeg pati/mboten surut kekendelanipun, adeg andegeg, dhadha mungal, pundhak leleh, leher lurus, manglung, panjang; lambung weweg/membat, praupan tumungkul, bedhahan mata blebes, irah-irahan gelung supit urang bulat besar, warna muka putih, warna tubuh prada mas. Busana sumping waderan, sengkang kendhagan, sangsangan penanggalan, lengan mengenakan kelatbahu nagamangsa, tangan mengenakan gelang sungsun, jari memakai cincin gunung sepikul. Sor-soran jangkah ciyut kaki depan tegak, manggaran sembuliyan lamba, bokong bulat besar, tepi sembuliyan rangkep. Kedua kaki menggunakan binggel kroncong nagamangsa rangkep (Suwarno, 2015:256-257).*

*Sunggingan pola tatahan limar ngombak banyu pada Permadi wanda Pacèl* ragam Karaton disungging dengan dasar hijau. Pada *kepuh* atau *badhong* berdasar warna merah dengan hiasan motif *bludri*.



**Gambar 62.** Permadi *wanda Pacèl* ragam Karaton Kasunanan Surakarta perangkat Kanjeng Kyai Mangu.  
(Repro: Suwarno, 2015:257)

Warna emas atau *gemblèng* secara umum dapat diartikan berwatak luhur, agung, gembira, cerdas, dan banyak pengalaman. Adapun warna putih berwatak suci, berbakti, pasrah menyerah, dan bijak (Toekio, 1996:29).

## 2. Permadi *Wanda Pangantèn*

*Wanda Pangantèn* artinya fase kehidupan menginjak hidup berkeluarga. *Wanda* ini berfungsi untuk lakon *Parta Krama* (Suwarno, 2005:288–289).





**Gambar 63.** Corèkan figur Permadi wanda Pangantèn.  
(Repro: Sastronarjatmo, 1981:28)

Permadi wanda Pangantèn koleksi Bambang Suwarno memiliki warna *sungging* wajah putih dan berbadan *gemblèng*, memakai *sumping waderan* dengan *sunggingan* kombinasi *prada* serta warna *mas-masan*, menggunakan *ceplik bunder*, perhiasan lengkap dengan kalung *wulan tumanggal tunggal*, pinggiran *sinjang sembuliyan*, dan *binggel nagamangsa*.



**Gambar 64.** Permadi wanda Pangantèn koleksi Bambang Suwarno.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

*Sunggingan dodot limar ketangi* berdasar warna hitam (lazim disebut *limar truntum*), *sembuliyen* pada *bokongan* disungging *tlacapan* dengan warna gradasi merah dan *dicawi* berwarna hitam; warna *sungging* pada *manggaran* bermotif *genukan lis prada* berwarna kombinasi gradasi merah, *genukan lis* pada bagian *sembuliyen ukup* atau *sembuliyen kloncer* dengan



warna gradasi biru pada motif *genukan* dan *dicaui* warna hitam; serta kepuh bermotif *bludiran prada* dengan *latar* berwarna putih.



**Gambar 65.** *Bokongan Permadi wanda Pangantèn* koleksi Bambang Suwarno.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

*Permadi wanda Pangantèn* koleksi Bambang Suwarno memiliki ciri-ciri yang sedikit berbeda dengan tulisan Sutarno. *Permadi wanda Pangantèn* menurut Sutarno memiliki ciri-ciri: *praupan luruh*, leher *manglung*, badan *pideksa* (tegap), busana pakai *tratasan* dan *oncen-oncen* (Sutarno, 1979:68). *Permadi wanda Pangantèn* koleksi Bambang Suwarno memiliki perbedaan pada ragam *tatahan bokongan*, yakni *bokongan sembulyan*, sedangkan *Permadi wanda Pangantèn* pada umumnya menggunakan *bokongan tratasan*. Menurut Bambang Suwarno, figur *Permadi wanda Pangantèn* memiliki dua ragam *tatahan bokongan*, yakni *tratasan* dan *sembulyan* (Suwarno, 2015:136).



Sebagai perbandingan tentang ragam Permadi *wanda Pangantèn*, berikut disajikan ragam Karaton dan luar Karaton khususnya koleksi Manteb Soedharsono.

**a. Permadi Wanda Pangantèn Ragam Karaton**

Karaton Surakarta memiliki ragam Permadi *wanda Pangantèn* yang berbeda dengan ragam luar Karaton. Perbedaan yang menonjol adalah *sunggingan* wajah berwarna hitam.



**Gambar 66.** Permadi *wanda Pangantèn* ragam Karaton Surakarta.  
(Repro: Suwarno, 2015:269)

Menurut Bambang Suwarno, Permadi *wanda Pangantèn* ragam Karaton memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

*Pasemon ayem tentrem mulya; adeg pajeg, dhadha mungal, pundhak nraju mas (seimbang), leher lurus, manglung, panjang; lambung langsing/ membat, praupan tajem luruh, bedhahan mata hanjait, irah-irahan gelung supit urang bulat ageng landhung, warna muka hitam, tubuh prada emas. Busana singset, sumping waderan, sengkang kendhagan, badan lugas dengan kalung wulan tumanggal, lengan mengenakan kelat bahu nagamangsa, tangan mengenakan gelang sungsun, jari menggunakan cincin gunung sepikul, dan kaki menggunakan binggel lugas. Sor-soran jangkah ciyut agak mundur, kepuh bludiran, manggaran sembuliyan rangkep, bokongan bulat besar tepi tratasan (Suwarno, 2015:269–270).*

*Sunggingan pola limar semen pada Permadi wanda Pangantèn* ragam Karaton disungging dengan latar merah. Pada kepuh berlatar warna hijau dengan hiasan motif bludri.

Karaton Kasunanan Surakarta selain memiliki Permadi *wanda Pangantèn*, juga pada perangkat Kyai Menjangan Mas terdapat Permadi *wanda Partakrama*, yang hanya digunakan pada lakon *Parta Krama* (Suwarno, 2015:274–275).



**Gambar 67.** Permadi *wanda Partakrama*, wayang perangkat Kyai Menjangan Mas koleksi Karaton Kasunanan Surakarta.  
(Foto: Suluh Juni Arsah, 30 April 2012)

Permadi *wanda Partakrama* ini memiliki kesan yang lebih glamor, anggun, dan berwibawa. *Sunggingan* wajah berwarna putih dengan titik hitam pada wajah sebagai gambaran *andheng-andheng* memberikan kesan manis dan tampan; memakai *jamang pilis*, *sumping waderan* dengan *mas-masan* disungging *prada* dan *tatahan kawatan* disungging dengan gradasi warna merah dan hijau, memakai *ceplik bundar*, perhiasan lengkap dengan kalung *wulan tumanggal tunggal*, *sinjang tratasan* tanpa *limar*, dan memakai



*binggel* tanpa ornamen *nagamangsa*. Pada bagian *bokongan* tidak ditatah dengan ornamen *limar*, tetapi hanya disungging dengan warna dasar pelangi dengan motif *bludri* khas Karaton. *Manggara* bermotif *tlacapan* dan *genukan* pada bagian *sembuliyen ukup* atau *sembuliyen kloncer* berwarna biru nila dan *dicawi* hitam, *kepuh* bermotif *bludiran* dengan warna dasar merah.



**Gambar 68.** *Bokongan Permadi wanda Partakrama* perangkat Kyai Menjangan Mas koleksi Karaton Kasunanan Surakarta.  
(Foto: Suluh Juni Arsah, 22 April 2008)

*Wanda Partakrama* merupakan ragam lain yang fungsi penggunaannya sama dengan *wanda Pangantèn*, yakni untuk adegan *gandrung* atau roman dan untuk adegan saat pernikahan. *Wanda Partakrama* hanya ada pada ragam perangkat Kyai Menjangan Mas koleksi Karaton Kasunanan Surakarta.

### b. Permadi Wanda Pangantèn Ragam Luar Karaton

Menurut Manteb Soedharsono cara efektif untuk membedakan Permadi yang bermuka putih dan *gemblèng* adalah dengan mengamati tepian *bokongannya*. *Bokongan* Permadi bermuka putih (disebut Permadi *wanda Pangantèn*) ditatah *tratasan*, sedangkan *bokongan* Permadi bermuka *gemblèng* (disebut Permadi *wanda Pengasih*) ditatah *sembuliyen* (wawancara 13 Maret 2018). Tidak setiap dalang memiliki dua jenis Permadi tersebut, karena tidak semua dalang memiliki keahlian menggambar pola garis wayang, menatah, dan *menyungging*. Selain itu, sebagian dalang cenderung menggunakan figur wayang Permadi yang dianggap paling enak untuk keperluan *sabet*. Ciri-ciri Permadi *wanda Pangantèn* menurut Manteb Soedharsono sama dengan yang dikemukakan oleh Soetarno, yakni: *praupan luruh*, leher *manglung*, badan *pideksa* (tegap), *bokongan tratasan*, dan memakai *oncen-oncen* (Soetarno, 1979:68).

Permadi *wanda Pangantèn* memiliki ciri-ciri: (1) wajah berwarna putih dan berbadan *gemblèng*; (2) memakai *sinjang tratasan*; dan (3) memakai perhiasan lengkap, meliputi: (a) *sumping waderan* dengan *mas-masan* disungging *prada*, sedangkan pada *tatahan kawatan* disungging warna *mas-masan*, (b) *ceplik bunder*, (c) kalung *wulan tumanggal tunggal*, dan (d) memakai *binggel*. Sunggingan *dodot limar ketangi* berlatar warna hitam; pada *manggaran* bermotif *genukan* berwarna gradasi merah dan hijau serta *dicawi* hitam; kepuh bermotif *bludiran* dengan *latar* warna merah. Permadi koleksi Manteb Soedharsono memiliki kesan anggun, sederhana, tampan, memiliki senyum yang manis (Jawa: *esem sepet madu*), dan berjiwa tangguh.



**Gambar 69.** Permadi *wanda Pangantèn* koleksi Manteb Soedharsono.  
(Foto: Satino, 11 Mei 2018)

### 3. Arjuna Wanda Muntab

*Muntab* artinya *metu brol-brolan, nesu banget* (mengeluarkan emosi dengan tak terkendali, sangat marah). *Arjuna wanda Muntab* memiliki roman muka *sereng duka*, berfungsi untuk adegan peperangan. Menurut Tristuti Rachmadi Suryasaputra, *Arjuna wanda Muntab* digunakan dalam Baratayuda pada peristiwa setelah lakon *Abimanyu Gugur* (Suwarno, 2005:292-294). *Arjuna wanda Muntab* memiliki ciri-ciri: *praupan longok*, muka runcing (Jawa: *lancip*), *gelung kecil*, leher pendek, pundak agak



*sengkleh*, pinggang agak naik, badan *ndegeg*, dan berfungsi untuk perang tanding (Soetarno, 1979:50).



**Gambar 70.** Arjuna *wanda Muntab* koleksi Bambang Suwarno.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

Arjuna *wanda Muntab* koleksi Bambang Suwarno memiliki warna *sungging* wajah hitam dan berbadan *gemblèng*; memakai *sinjang pinggiran tratasan*; perhiasan hanya berupa kalung *waleran*, memakai *suweng lombok sapelik* dan cincin *gunung sepikul*. *Sunggingan dodot limar* berlatar hitam

dengan *pinggiran sinjang tratasan* yang dilimar dengan latar hijau kehitaman, warna *sungging* pada *manggaran* bermotif *tlacapan* berwarna gradasi merah, pada *sembuliyen ukup* atau *sembuliyen kloncer* disungging dengan motif *genukan lis werna* berwarna gradasi biru dicawi hitam, *kepuh* bermotif *bludiran* dengan latar gradasi warna merah.

Arjuna *wanda Muntab* diidentikkan dengan gambaran figur Arjuna yang sedang marah tak terkenadali. Pada umumnya warna dasar yang sesuai untuk menggambarkan orang emosi adalah warna merah, tetapi pada figur Arjuna koleksi Bambang Suwarno tidak mendominasi warna merah baik pada aksesoris maupun pakaian yang dikenakan. Warna yang mendominasi pada Arjuna koleksi Bambang Suwarno justru hijau tua (Jawa: *ijo telèk léncung*). Menurut Bambang Suwarno, walaupun dalam posisi meluapkan amarah, figur Arjuna tetaplah mengedepankan jiwa kesatria, memberikan kesan damai, dan tetap dalam keadaan tenang (wawancara 28 Februari 2018).

Sebagai perbandingan tentang ragam Arjuna *wanda Muntab*, berikut disajikan ragam luar Karaton khususnya koleksi Purbo Asmoro. Arjuna *wanda Muntab* koleksi Purbo Asmoro memiliki warna *sungging* wajah hitam dan berbadan *gemblèng*; memakai *sinjang sembuliyen*; dan tidak memakai perhiasan kecuali *suweng lombok sapelik*, kalung *waleran*, dan cincin *gunung sepikul*. *Sunggingan dodot limar ombak banyu* berlatar hitam dengan *pinggiran sinjang tratasan* yang dilimar dengan latar berwarna hitam. *Manggaran* bermotif *bludiran* dengan warna kombinasi gradasi merah dan hijau serta kombinasi gradasi biru dan *gedhang mateng*, *kepuh* bermotif *bludiran* dengan latar gradasi warna merah.



**Gambar 71.** Arjuna wanda Muntab koleksi Purbo Asmoro.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 10 Februari 2018)

#### 4. Begawan Ciptaning

Begawan Ciptaning adalah Arjuna pada saat bertapa di Gunung Indrakila. Figur Begawan Ciptaning berambut terurai *ngandhan-andhan*, memakai tali rambut berbentuk *mas-masan*, memakai celana pendek, ada yang memakai *sampur* dan ada yang tanpa *sampur*, ada yang berjangkalah sempit dan ada yang berjangkalah agak lebar. Pada ruangan di antara kaki



depan, kaki belakang, dan *palembahan* terdapat ornamen berbentuk daun atau *patran* (Suwarno, 2015:142).

Figur Begawan Ciptaning koleksi Bambang Suwarno memiliki ciri-ciri: (a) *pasemon tumungkul*, (b) *mata brebes*, (c) rambut terurai *ngandhan-andhan*, (d) terdapat gambaran aura pada kepala yang disimbolkan dengan bentuk *tatahan patran*, (e) memakai ikat kepala, (f) memakai *sumping waderan*, (g) memakai *sampur*, (h) memakai *kalung waleran*, (i) memakai *suweng lombok sapelik*, (j) memakai celana pendek, (k) di antara kaki depan dan kaki belakang terdapat ornamen *banaspati* serta dedaunan atau *patra* yang dihiasi ornamen air dan terdapat ular yang melingkar.

Begawan Ciptaning koleksi Bambang Suwarno memilki warna *sungging* wajah hitam dan berbadan *gemblèng*; pada bagian aura atau *tatahan patran* di kepala berwarna emas; pada ikat kepala bermotif *genukan lis prada* dengan varian warna gradasi hijau dan biru; *sumping waderan* disungging kombinasi *prada* dan warna *mas-masan*; *suweng lombok sapelik* disungging warna *mas-masan*; *sampur* bermotifkan *cindhe* berlatar warna biru muda (biru *ndhog bèbèk*) dengan *sembuliyen* disungging motif *genukan lis prada* dengan varian warna gradasi hijau dan biru; *dodot* bermotif *bludri* emas dengan latar berwarna putih; celana pendek bermotif *cindhe* berlatar biru *sedheng* (tidak terlalu pekat) dengan *sembuliyen* disungging bermotif *genukan lis prada* dengan varian warna gradasi hijau dan biru; ornamen *patran* disungging dengan warna kombinasi *mas-masan* dan warna *prada*; simbol air disungging gradasi biru; dan ular disungging gradasi warna hijau.



**Gambar 72.** Begawan Ciptaning karya Bambang Suwarno.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

Sebagai perbandingan tentang ragam Begawan Ciptaning, berikut disajikan ragam luar Karaton khususnya koleksi Purbo Asmoro. Figur Ciptaning koleksi Purbo Asmoro memiliki ciri-ciri: (a) *pasemon tumungkul*, (b) mata *blebes*, (c) rambut terurai *ngandhan-andhan*, (d) tanpa gambaran aura pada kepala yang disimbolkan dengan bentuk *tatahan patran*, (e) memakai ikat kepala, (f) memakai *sumping waderan*, (g) tidak memakai



*sampur*, (h) memakai kalung *waleran*, (i) memakai *suweng lombok sapelik*, (j) memakai celana pendek, (k) di antara kaki depan dan kaki belakang terdapat rantai yang dilengkapi dengan besi pemberat (Jawa: *bandhul*).



**Gambar 73.** Begawan Ciptaning *lawasan* koleksi Purbo Asmoro.  
(Foto: Agung Prabowo Bangun Saputra, 28 Februari 2018)

Warna *sungging* wajah hitam dan berbadan *gemblèng*; pada ikat kepala bermotif *genukan lis prada* dengan varian warna gradasi biru dan merah pada bagian depan, dan gradasi warna merah dan hijau pada *sembuliyen*; *sumping waderan* disungging *prada* dan pada *tatahan kawatan* disungging gradasi *mas-masan*; *suweng lombok sapelik* disungging merah;



*dodot* bermotif *parang rusak* dengan latar berwarna *soga*; celana pendek bermotif *bludri* dengan latar berwarna biru muda, *sembuliyen* disungging bermotif *genukan lis prada* dengan varian warna gradasi hijau; pada ornamen rantai dan pemberat disungging abu-abu.

### C. Korelasi antara Warna *Sunggingan* dan Karakter Tokoh Arjuna

Warna *sunggingan* dapat dipakai sebagai tanda untuk menunjukkan karakter tokoh wayang. Tokoh Arjuna muda yang *sunggingan* wajahnya berwarna putih memiliki karakter gagah, anggun, menawan, memikat hati, memiliki sifat *brahi*, *besus angadi busana*, kuat, tangguh, memiliki tekad yang kuat, pandai membaca situasi dan kondisi, serta memiliki sikap yang manis terhadap wanita sehingga banyak memikat hati para wanita. Warna putih dapat dimaknai dan dikaitkan dengan watak dan karakter Arjuna yang masih polos, lugu, serta suci, tetapi memiliki nalar yang kuat dan kegigihan yang tangguh. Lengkapnya perhiasan seperti: *kalung susun wulan tumanggal*, *kelat bahu*, serta *gelang binggel* melambangkan bahwa sosok Arjuna muda gemar dan pandai bersolek, *besus* dalam berbusana, sehingga memberikan kesan kesatria yang berwatak luhur, rapi, memukau kepada siapa saja yang memandangnya. Permadi yang wajahnya disungging putih digunakan pada lakon *Parta Krama* setelah dirias oleh Bathara Kamajaya.

Tokoh Arjuna muda yang *sunggingan* wajahnya berwarna emas (*gemblèng*) memiliki karakter menarik hati, memiliki rasa kasih sayang yang kuat, tidak pernah merasa puas (*ambisius*), gemar dan fokus dalam bertapa (Jawa: *gentur tapane*), memiliki nafsu birahi yang tinggi karena pada saat inilah fase Permadi mulai mengenal wanita.

Tokoh Arjuna dewasa dengan wajah *disungging* berwarna hitam memiliki karakter mempesona tetapi tetap memberikan kesan gagah dan layak dihormati, menarik hati, tidak pernah ragu dan bimbang, melankolis atau mudah terbawa suasana sedih dan khawatir. Pada Arjuna *wanda Muntab* ada kesan luapan emosi yang sangat besar atau marah besar, tidak pernah merasa puas, gemar mengobarkan benih-benih cinta dan kasih sayang, penuh akan kewaspadaan, pandai akan isyarat dan pandai akan strategi.

Satu warna *sunggingan* tidak mutlak mencerminkan satu karakter. Misalnya pada Arjuna *wanda Muntab*, ekspresi kemarahan Arjuna tidak dilukiskan dengan *sunggingan* wajah berwarna merah atau merah muda, tetapi dengan menunjukkan garis wajah yang *ndhangak* dan garis mata yang *njait*, sudah cukup mewakili suasana batin tokoh Arjuna yang marah; terlebih jika didukung dengan kekuatan narasi dalang dan dialog tokoh wayangnya.

Keberhasilan dalam *menyungging* tokoh wayang selain diamati dari segi kerapian *garap sungging*, juga keberhasilan dalam membuat *ulat-ulatan* atau air muka pada figur tokoh wayang. Warna *sungging* pada alis atau lazim disebut *ulat-ulatan* juga mempengaruhi dimensi karakter pada wajah suatu tokoh wayang. Berkaitan dengan hal ini, Soedarso Sp berpendapat sebagai berikut.

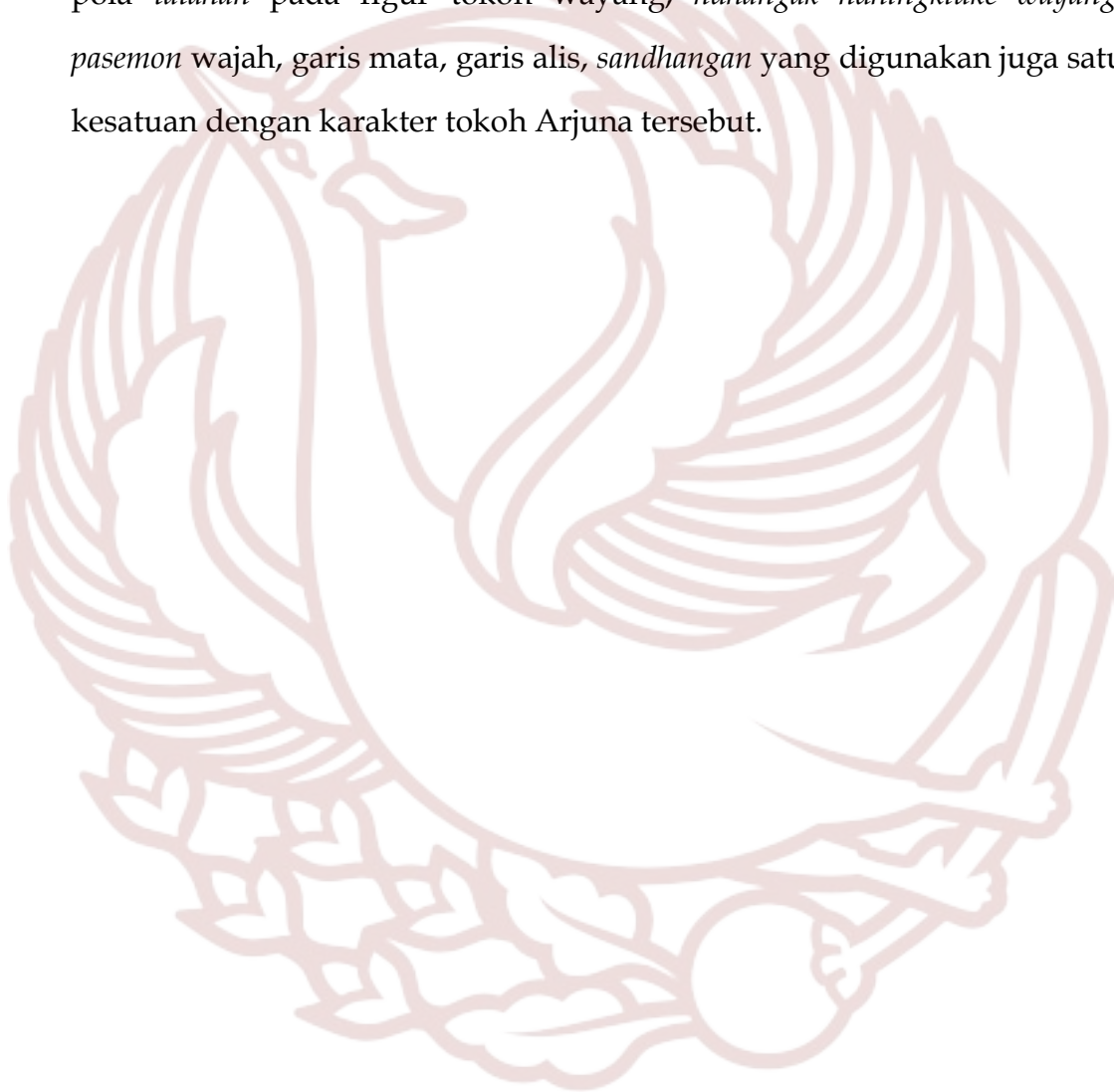
*Wanda* tenang, semua bagian dalam keadaan normal; posisi mulut, garis dasar *suluhan* mata maupun lokasi alis terhadap mata, semuanya dalam keadaan normal.

*Wanda* dalam keadaan siaga, garis mulut sedikit diturunkan, garis dasar *suluhan* mata sedikit lebih dimiringkan ke atas, dan pangkal alis lebih didekatkan ke *suluhan* mata.

*Wanda* perang, garis mulut lebih diturunkan lagi, garis dasar *suluhan* mata sedikit lebih dimiringkan keatas, pangkal alis punlebih

didekatkan lagi ke mata, sedang ujungnya agak dinaikkan pula (Soedarso, 1986:74)

Warna *sungging* hanya sebatas *ancer-ancer* atau patokan simbol karakter tokoh. Kekuatan warna tidak terlepas dari garis *corek* wajah atau pola *tatahan* pada figur tokoh wayang; *ndhangak ndhingkluke wayang*; *pasemon* wajah, garis mata, garis alis, *sandhangan* yang digunakan juga satu kesatuan dengan karakter tokoh Arjuna tersebut.





#### **BAB IV**

### **FUNGSI SUNGGINGAN TOKOH ARJUNA DALAM LAKON PARTA KRAMA DAN CIPTANING SAJIAN BAMBANG SUWARNO**

Pada dasarnya pengkarakteran tokoh wayang mengandung maksud untuk menghidupkan tokoh-tokoh wayang dalam peran dan fungsinya di dalam sebuah lakon. Para dalang di dalam menggunakan tokoh-tokoh wayang untuk keperluan pertunjukan biasanya bersifat *anon tiron*, meniru apa yang pernah ia lihat dari dalang generasi sebelumnya. Ketika seorang penyaji atau dalang telah memahami wujud wayang, kemudian lebih meningkat lagi memahami karakternya ia akan *gamblang* terhadap tokoh wayang. Masing-masing tokoh wayang memiliki karakter dan wujud yang berbeda sehingga wujud geraknya pun berbeda (Murtiyoso, dkk., 2007:61).

Karakter tokoh Arjuna dapat berubah-ubah sesuai dengan umur sang tokoh. Dengan demikian dapat digambarkan atau divisualkan dengan wujud wayang Permadi yang *disungging* warna *gemblèng* (emas) wajahnya saat Arjuna masih muda, lalu Permadi yang *disungging* warna putih pada wajahnya sebagai Arjuna saat beranjak dewasa, serta Arjuna dewasa yang *disungging* hitam pada wajahnya. Secara keseluruhan tentang karakter tokoh Arjuna telah dibahas pada Bab III. Pada bab ini akan membahas tentang kaitan warna *sungging* dengan perjalanan hidup tokoh Arjuna.

Tiga warna dasar yang digunakan pada tokoh Arjuna tersebut memiliki maksud dan pembawaan karakter yang berbeda-beda. Untuk

lebih jelasnya, berikut ini dibahas korelasi *sunggingan* Arjuna dengan dua lakon yang merupakan kisah perjalanan hidupnya, yakni lakon *Parta Krama* dan lakon *Ciptaning* sajian Bambang Suwarno.

#### A. Lakon *Parta Krama* Sajian Bambang Suwarno

Adegan Kerajaan Ngamarta, Prabu Puntadewa dihadap oleh Begawan Abiyasa, Werkudara, Permadi, Semar, dan Gathutkaca. Dalam pertemuan ini Prabu Puntadewa mengadukan kepada Begawan Abiyasa bahwa lamaran Permadi kepada Dewi Bratajaya mendapat cobaan dari Prabu Baladewa, yakni ia harus dapat mewujudkan seserahan berupa: gedung dengan 800 tiang (Jawa: *bale saka dhomas*), dekorasi dari kahyangan, Gamelan Lokananta yang berbunyi di angkasa, dan kerbau *ndanu pancal panggung* sebanyak 140 ekor. Sebagai perias kedua mempelai adalah Bathara Kamajaya dan Bathari Kamaratih. Selain itu, iring-iringan pengantin pria harus mengendarai kereta kencana yang dipimpin oleh kera putih yang dapat berbicara. Begawan Abiyasa berpesan bahwa tidaklah mudah meminang wanita cantik dan semua permintaan tadi merupakan ujian bagi Puntadewa dalam melamarkan Permadi. Selanjutnya Begawan Abiyasa menyuruh Werkudara untuk meminjam kereta kencana milik Prabu Bisawarna, Raja Singgela; Gathutkaca ditugasi mencari kerbau *ndanu*; sedangkan Permadi dan Semar diminta ke Kahyangan guna meminjam dekorasi, Gamelan Lokananta, dan *bale saka dhomas*, serta memohon pertolongan Bathara Kamajaya dan Bathari Kamaratih sebagai perias kedua mempelai. Mereka berangkat menunaikan tugasnya masing-masing. Dalam adegan ini figur tokoh Permadi yang digunakan adalah Permadi *wanda Pacèl*, yakni bertubuh dan

berwajah *gemblèng* (lihat Gambar 74), dimaksudkan untuk menggambarkan karakter yang lugu dan pantang menyerah.



**Gambar 74.** Adegan Kerajaan Ngamarta.

Dari kiri ke kanan: Gathutkaca, Werkudara, Abiyasa, Puntadewa, Permadi *wanda Pacèl*, dan Semar *wanda Respati*.

(Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 1, track 00:00-28:34)

Adegan kedua, Anoman menerima kehadiran Gathutkaca yang bermaksud meminta pertolongan kepadanya agar bersedia memimpin iring-iringan pengantin pamannya, Permadi. Anoman semula menolak dengan alasan bahwa usianya telah terlalu tua, tetapi setelah melihat Gathutkaca memelintir kumis sebagai pertanda marah maka Anoman menyanggupi. Selanjutnya Gathutkaca menanyakan tempat kerbau *ndanu pancal panggung* berada. Dengan semangat Anoman mengajak Gathutkaca ke Repat Kepanasan, tempat keberadaan kerbau *ndanu*.



Anoman dan Gathutkaca setibanya di Repat Kepanasan melihat segerombolan kerbau hitam berkaki putih yang dijaga oleh seorang raksasa. Anoman memberitahu kepada Gathutkaca bahwa kerbau itulah yang disebut kerbau *ndanu*, sedangkan penjaganya bernama Dhadhungawuk. Untuk mendapatkannya, Gathutkaca harus mampu mengambil hati Dhadhungawuk. Gathutkaca segera turun dan mendekati segerombolan kerbau *ndanu*. Dhadhungawuk mengetahui kerbaunya lalu lalang, segera menemui Gathutkaca. Dhadhungawuk tidak mengizinkan kerbau *ndanu* dipinjam oleh Gathutkaca untuk seserahan pada pernikahan Arjuna, sehingga terjadi perang dengan Gathutkaca. Bathara Indra mengetahui keributan yang terjadi di Repat Kepanasan segera melerainya. Bathara Indra menanyakan maksud Gathutkaca yang hendak membawa kerbau *ndanu*. Setelah dijawab bahwa ia bermaksud meminjam kerbau *ndanu* untuk seserahan pernikahan Arjuna, Bathara Indra pun mengizinkan. Akhirnya Dhadhungawuk bersedia mengiring kerbau *ndanu* menuju Kerajaan Ngamarta.

Adekan Dhandhangmangore, Bathari Durga dihadap oleh Bathara Kala beserta pasukan *bajubarat*. Bathara Kala mengutarakan bahwa menurut catatan Bathara Panyarikan, tanggal pernikahan Arjuna tidak memiliki perhitungan genap sehingga Arjuna pantas menjadi mangsa Bathara Kala. Mereka berdua beserta pasukan *bajubarat* segera menuju ke tempat pernikahan.

Adekan Kahyangan Cakrakembang, Bathara Kamajaya dan Bathari Kamaratih menerima kehadiran Permadi yang diikuti oleh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Permadi mengutarakan bahwa pada bulan purnama yang akan datang ia akan melaksanakan pernikahan dengan Dewi

Bratajaya. Dalam pernikahan itu, kedua mempelai harus dirias oleh Bathara Kamajaya dan Bathari Kamaratih. Selain itu ia harus mampu mewujudkan seserahan berupa gedung dengan 800 tiang (Jawa: *bale saka dhomas*), dekorasi dari kahyangan, dan Gamelan Lokananta yang berbunyi di angkasa. Oleh karena itu, Permadi memohon bantuan Bathara Kamajaya demi terlaksananya pernikahan. Bathara Kamajaya menyanggupi. Selanjutnya Permadi beserta *panakawan* mohon pamit undur diri. Permadi yang digunakan pada adegan ini adalah figur Permadi *wanda Pacèl*, yakni bertubuh dan berwajah *gemblèng* (lihat Gambar 75), dimaksudkan untuk menggambarkan karakter yang sopan, tegas dalam berbicara, dan memiliki kepercayaan diri.



**Gambar 75.** Adegan Kahyangan Cakrakembang.  
 Dari kiri ke kanan: Bagong, Petruk, Gareng, Semar *wanda Respati*,  
 Permadi *wanda Pacèl*, Bathari Kamaratih, dan Bathara Kamajaya.  
 (Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 1, track 00:00-58:42)

Permadi beserta *panakawan* di tengah perjalanan berpapasan dengan para raksasa pasukan Bathara Kala. Terjadi perselisihan yang berakibat pada peperangan. Para raksasa terkalahkan. Permadi yang digunakan pada adegan ini adalah figur Permadi *wanda Pacèl*, yakni bertubuh dan berwajah *gemblèng* (lihat Gambar 76), dimaksudkan untuk menggambarkan karakter yang tegas dan memiliki kepercayaan diri.



**Gambar 76.** Adegan *perang kembang*.

Dari kiri ke kanan: Cakil, Permadi *wanda Pacèl*, Semar *wanda Respati*, Gareng, Petruk, dan Bagong.

(Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 1, track 00:00-01:04:25)

Werkudara pada saat memasuki Kerajaan Singgelapura dihadapang oleh prajurit Singgelapura, tetapi dengan ajian *bayu bajra* ia mampu menyapu bersih prajurit Singgelapura. Werkudara kemudian bertemu dengan Prabu Bisawarna dan menyatakan maksud kedatangannya, yakni hendak meminjam kereta kencana milik Prabu Bisawarna. Dengan



senang hati Prabu Bisawarna meminjamkan kereta kencana miliknya kepada Werkudara. Selanjutnya Werkudara minta pamit undur diri.

Adegan Ngamarta, Begawan Abiyasa dan Prabu Puntadewa menerima kehadiran Bathara Kamajaya dan Bathari Kamaratih, Permadi, Werkudara, Gathutkaca, Anoman, dan Semar. Resi Abiyasa memerintahkan kepada Gathutkaca untuk mengawal Bathari Kamaratih menuju Dwarawati guna merias pengantin putri, sekaligus membawa kerbau *ndanu* sebagai seserahan. Bathari Kamaratih berangkat ke Dwarawati diikuti oleh Gathutkaca. Selanjutnya Kamajaya segera merias Permadi (lihat Gambar 77).



**Gambar 77.** Adegan Ngamarta.

Dari kiri: Anoman, Werkudara, Abiyasa, Puntadewa, dan Semar. Dalam adegan ini terjadi prosesi Kamajaya hendak merias Permadi.

Permadi yang digunakan masih figur Permadi *wanda Pacèl*.

(Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 2, track: 00.00-14.42)

Untuk menggambarkan Permadi sebagai pengantin laki-laki yang bersih, suci, berwibawa, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam berumah tangga, maka figur Permadi *wanda Pacèl* digantikan dengan figur Permadi *wanda Pangantèn*, yakni berwajah putih (lihat Gambar 78). Setelah dirias, Permadi segera menuju Dwarawati dengan mengendarai kereta kencana yang dipimpin oleh Anoman serta diiringi oleh Abiyasa, Puntadewa, Werkudara, dan Semar.



**Gambar 78.** Permadi setelah dirias oleh Kamajaya digantikan dengan figur Permadi *wanda Pangantèn*, berwajah putih dan berkain *bokongan sembuliyan*. (Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 2, track: 00.00-15.15)

Adegan Dwarawati, Prabu Kresna menerima kehadiran Prabu Puntadewa beserta rombongan yang mengiringi Permadi sebagai calon pengantin laki-laki. Dikisahkan bahwa dekorasi kahyangan telah menghiasi Kerajaan Dwarawati. Selanjutnya Prabu Puntadewa yang telah

memenuhi syarat-syarat yang diajukan oleh Baladewa atas lamaran Permadi kepada Bratajaya, segera mengajukan permohonan kepada Prabu Kresna agar menerima lamaran Permadi adiknya (lihat Gambar 79). Dengan senang hati Prabu Kresna menerima lamaran tersebut. Untuk itu, kedua pengantin yang telah dirias segera dipertemukan dalam ikatan janji suci (lihat Gambar 80), diiringi oleh Gamelan Lokananta. Dalam adegan ini digunakan figur Permadi *wanda Pangantèn*, yang menggambarkan karakter Permadi telah siap lahir-batinya untuk menikahi Dewi Bratajaya.



**Gambar 79.** Adegan Kerajaan Dwarawati yang dilengkapi dengan dekorasi dari kahyangan. Dari kiri ke kanan: Werkudara, Kamajaya, Abiyasa, Puntadewa, Permadi *wanda Pangantèn*, dan Kresna.

(Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 2, track: 00.00-21.00)





**Gambar 80.** Adegan pernikahan Permadi dengan Dewi Bratajaya dengan dibayangi oleh *kayon klowong*.

(Repro: Bambang Suwarno, *Parta Krama*, chapter 2, track: 00.00-21.00)

Setelah prosesi pernikahan selesai, Prabu Baladewa datang murka. Baladewa berpendapat bahwa meskipun semua persyaratan telah dipenuhi oleh Permadi, tetapi masih ada satu hal yang belum dipenuhi yakni pengantin laki-laki harus mampu menerima hujaman Senjata *Nenggala*. Werkudara sangat murka mendengar pernyataan Baladewa, maka segera menghajarnya. Terjadi perang besar antara Werkudara dan Baladewa. Baladewa menghujamkan Senjata *Nenggala* kepada Werkudara sehingga mati. Gathutkaca melihat kematian ayahnya segera menghantamkan figur *kayon* kepada Baladewa sehingga mati. Prabu Kresna datang menghidupkan kembali Werkudara dengan *Kembang Wijaya-kusuma*. Setelah Werkudara hidup kembali, Gatutkaca segera membawa ayahnya menjauh dari Prabu Kresna. Selanjutnya Prabu Kresna meng-

hidupkan kembali Prabu Baladewa. Setelah sadarkan diri Prabu Baladewa mengamuk lagi dan mencari kedua mempelai.

Prabu Kresna menemui Permadi dan Dewi Bratajaya. Prabu Kresna menyuruhnya agar mereka berdua segera menemui Baladewa kakaknya yang sedang murka. Setelah bertemu dengan Baladewa, Dewi Bratajaya meminta agar Baladewa mengizinkan dirinya menikah dengan Permadi. Oleh karena Prabu Baladewa tetap tidak mengizinkan, bahkan masih terus mengacungkan Senjata *Nenggala* kepada Permadi, maka Dewi Bratajaya segera menghunus keris dan pamit bunuh diri. Mengetahui hal itu hati Prabu Baladewa segera luluh. Ia berkata bahwa tindakannya itu hanyalah sebagai kedok karena ia ditangisi oleh Burisrawa yang menginginkan Bratajaya menjadi istrinya. Selanjutnya Prabu Baladewa dengan senang hati menggendong kedua mempelai menuju singgasana. Adegan ini diakhiri dengan prosesi *ruwatan Parta Krama*.

### **B. Lakon Ciptaning Sajian Bambang Suwarno**

Lakon *Ciptaning* yang disajikan oleh Bambang Suwarno untuk keperluan pembahasan ini merupakan sajian *pakeliran padat*. Adegan diawali Semar mengantarkan Arjuna menuju Gua Witaraga untuk menjalani tapa brata. Tokoh Arjuna yang digunakan dalam adegan ini adalah figur Arjuna *wanda Muntab*, dengan wajah berwarna hitam (lihat Gambar 81). Menurut Bambang Suwarno, penggunaan Arjuna *wanda Muntab* untuk menggambarkan tokoh Arjuna sebagai kesatria yang masih memiliki nafsu amarah, dan bayangan hayalan yang terlampau jauh (wawancara 28 Februari 2018).



**Gambar 81.** Adegan Semar mengantarkan Arjuna menuju Gua Witaraga. Arjuna yang digunakan adalah figur Arjuna *wanda Muntab*, dengan *sunggingan* wajah berwarna hitam.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 1, track: 00.00-00.37)

Setelah Arjuna memulai samadi, Semar meninggalkan diri. Selanjutnya roh Arjuna meninggalkan raganya. Untuk menggambarkan roh Arjuna, digunakanlah Permadi *wanda Pangantèn*, dengan wajah berwarna putih (lihat Gambar 82). Selanjutnya tinggallah raga Arjuna yang kosong. Menurut Bambang Suwarno, penggunaan figur Permadi *wanda Pangantèn* sebagai roh Arjuna untuk menggambarkan suatu keheningan yang mampu keluar dengan keadaan wajah mempesona. Roh yang keluar dari raga Arjuna tampak jauh lebih muda dibanding raganya (wawancara 28 Februari 2018).





**Gambar 82.** Proses Arjuna menuju keheningan. Arjuna *wanda Muntab* dengan wajah berwarna hitam mengeluarkan rohnya, yang digambarkan dengan figur Permadi *wanda Pangantèn* dengan wajah berwarna putih.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 1, track: 00.00-01.57)

Selanjutnya di dalam proses pertapaannya, Arjuna yang semula digambarkan kesatria tampan dan berkharisma, diganti figur wayang Ciptaning karya Bambang Suwarno dengan ciri-ciri: *pasemon tumungkul*, *mata brebes*, rambut terurai *ngandhan-andhan*, terdapat gambaran aura pada kepala yang disimbolkan dengan bentuk *tatahan patran*, memakai ikat kepala, memakai *sumping waderan*, memakai *sampur*, memakai *kalung waleran*, memakai *suweng lombok sapelik*, memakai celana pendek, di antara kaki depan dan kaki belakang terdapat ornamen *banaspati* serta dedaunan atau *patra* yang dihiasi ornamen air dan terdapat ular yang melingkar (lihat Gambar 83). Ciptaning ini memiliki karakter tajam, hening, tenang, fokus, dan tidak gegabah dalam hal situasi apa pun.



**Gambar 83.** Proses Arjuna berubah menjadi figur tokoh Ciptaning.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 1, track: 00.00-01.57)

Adegan Niwatakawaca *gandrung* di Negara Manimantaka. Prabu Niwatakawaca sedang membayangkan kehadiran Dewi Supraba dan ternyata itu semua hanya lamunan. Selanjutnya Patih Mamangmurka diutus untuk membunuh Begawan Ciptaning yang merupakan penghalang bagi Niwatakawaca dalam meminang Dewi Supraba. Keberangkatan Mamangmurka diikuti oleh Togog dan Mbilung.

Adegan Kahyangan Surendrabawana, Bathara Indra mengutus ketujuh bidadari kahyangan untuk menggoda tapa Ciptaning. Ketujuh bidadari segera berangkat menuju tempat Arjuna bertapa.

Adegan Gua Mintaraga, Begawan Ciptaning yang sedang khusuk bertapa. Dalam adegan bertapa ini Begawan Ciptaning digambarkan masih membawa tiga buah anak panah (lihat Gambar 84). Hal tersebut merupakan salah satu simbol bahwa di dalam keadaan apa pun seorang

ksatria hendaknya tetap harus waspada, hati-hati, dan teliti. Waspada dalam keadaan darurat, hati-hati akan bahaya yang kelak akan terjadi, dan teliti terhadap dampak yang akan terjadi setelah apa yang ia perbuat (Bambang Suwarno, wawancara 28 Februari 2018).



**Gambar 84.** Adegan Gua Mintaraga, Begawan Ciptaning bertapa masih bersandingan pusaka yang ia miliki.

(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 2, track: 00.00-00.04)

Tidak lama kemudian Begawan Ciptaning didatangi oleh tujuh bidadari Kahyangan, yakni: Supraba, Wilutama, Warsiki, Surendra, Gagar Mayang, Tunjung Biru, dan Lenglung Mandanu (lihat Gambar 85). Adegan keheningan Begawan Ciptaning diiringi dengan *suluk Pathetan Sanga Wayang Golèk* yang memiliki nuansa sunyi, sepi, dan tenteram. Walaupun dengan godaan ketujuh bidadari kahyangan yang rupawan, Begawan Ciptaning yang memiliki *pasemon* luruh, *wening* atau hening, tidak mudah tergoda (Bambang Suwarno, wawancara 28 Februari 2018).



Yang terjadi justru sebaliknya, ketujuh bidadari jatuh cinta kepada Begawan Ciptaning. Akan tetapi mereka kemudian tersapu oleh perbawa angin Begawan Ciptaning, sehingga kembali ke Kahyangan.



**Gambar 85.** Begawan Ciptaning digoda oleh tujuh bidadari Kahyangan.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 2, track: 00.00-02.35)

Sepeninggal para bidadari, ruh Arjuna kembali ke dalam raganya. Selanjutnya Begawan Ciptaning menerima kedatangan Resi Upadya yang hendak mengetahui tujuan Arjuna bertapa. Resi Upadya tercengang melihat Begawan Ciptaning bertapa masih bersandingan pusaka. Dijawab oleh Begawan Ciptaning bahwa hal itu dilakukan untuk memantapkan rasa serta menyesuaikan rasa hayatan dalam hati dan sanubari supaya bisa sejalan dengan tujuan yakni ketenteraman lahir dan batin. Akhirnya Resi Upadya mengubah wujudnya kembali sebagai Bathara Indra, dan Arjuna diangkat sebagai putra dengan diberi nama

Indratanaya (lihat Gambar 86). Bathara Indra segera berpamitan kembali ke Kahyangan.



**Gambar 86.** Adegan Ciptaning menerima kehadiran Bathara Indra yang sebelumnya menyamar sebagai Resi Upadya.

(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 2, track: 00.00-06.21)

Sepeninggal Bathara Indra, Begawan Ciptaning mengenakan kembali pakaian kesatrianya, yakni kembali sebagai Arjuna. Figur tokoh Arjuna yang digunakan pada adegan ini adalah Arjuna *wanda Muntab* (lihat Gambar 87). Menurut Soetrisno, *wanda Muntab* digunakan untuk berperang tanding (Soetrisno, 1979:50). Selanjutnya Arjuna bersama *panakawan* keluar dari Gua Mintaraga untuk menyaksikan keindahan alam Gunung Indrakila.



**Gambar 87.** Arjuna telah kembali memakai pakaian kesatria.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 2, track: 00.00-09.22)

Adegan hutan, Mamangmurka sedang mencari keberadaan Begawan Ciptaning. Mamangmurka dengan suara lantang menantang Begawan Ciptaning. Arjuna mendengar tantangan Mamangmurka segera mengucapkan mantra ditujukan kepada Mamangmurka. Seketika itu pula Mamangmurka berubah wujud menjadi raksasa berparas babi hutan. Tidak lama kemudian Bathara Guru datang dengan menyamar sebagai pemburu bernama Kirata sambil berteriak: “*Cèlèng, cèlèèng . . .*” Seketika itu pula sekujur tubuh Mamangmurka berubah wujud menjadi binatang babi hutan, kemudian dengan garangnya menyerang Arjuna. Dengan sigap Arjuna melepaskan panah kepadanya; demikian juga Kirata. Kedua panah dari arah berlawanan menancap tepat di tubuh babi hutan sehingga mati. Arjuna dan Kirata sama-sama mendekati bangkai babi hutan. Mereka saling mengklaim bahwa dirinyalah yang berhasil



membunuh babi hutan, sehingga terjadi perselisihan yang diakhiri dengan peperangan. Di dalam peperangan Arjuna sadar bahwa yang dilawan bukanlah orang sembarangan. Oleh karena itu, Arjuna segera bersujud di hadapan Kirata. Seketika itu pula Kirata mengubah wujud, kembali menjadi Bathara Guru. Arjuna kemudian memohon maaf kepadanya. Bathara Guru setelah memaafkan Arjuna, kemudian menyampaikan maksud kedatangannya, yakni hendak meminta bantuan Arjuna untuk membunuh Prabu Niwatakawaca yang hendak menguasai Kahyangan. Sebagai senjata pembunuh, Bathara Guru memberikan *Kyai Pasupati* kepada Arjuna. Arjuna setelah menerima *Pasupati* segera berangkat menghadapi Niwatakawaca yang saat itu telah berada di Kahyangan.

Arjuna setibanya di Kahyangan langsung diserang oleh Niwatakawaca. Perang sengit pun terjadi, tetapi Arjuna tidak mampu menandingi kesaktian Niwatakawaca (lihat Gambar 88). Dalam adegan ini figur tokoh Arjuna yang digunakan adalah Arjuna *wanda Muntab*, dengan ciri-ciri: *praupan longok*, muka runcing, gelung kecil, leher pendek, pundak agak *sengklèh*, pinggang agak naik, badan *ndegèg*, dan berfungsi untuk perang tanding (Soetrisno, 1979:50). Arjuna pada sajian Bambang Suwarno ini memiliki karakter yang keras, tangguh, dan pantang menyerah; hal ini tergambar dengan *sabet* yang atraktif.



**Gambar 88.** Adegan perang Arjuna dengan Niwatakawaca.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 3, track: 00.00-08.16)

Niwatakawaca melihat kekalahan Arjuna segera meninggalkan peperangan menuju Karang Kawidadaren untuk menemui Bathari Supraba. Dengan sikap manis mempesona Bathari Supraba menjemput kehadiran Niwatakawaca yang sedang murka. Mengetahui kehadirannya disambut oleh wanita pujaan hatinya, Niwatakawaca pun luluh. Dengan rasa senang ia yakin bahwa Supraba mau diboyong ke Kerajaan Manimantaka sebagai istrinya. Oleh karena itu Bathari Supraba segera digendong. Arjuna yang menyaksikan tindakan Niwatakawaca dari kejauhan segera melepaskan Panah *Pasupati*, tepat menuju mulut Niwatakawaca hingga tewas. Arjuna bersama Semar kemudian menemui Bathari Supraba (lihat Gambar 89).



**Gambar 89.** Adegan *tancep kayon*; pertemuan Arjuna dengan Bathari Supraba.  
(Repro: Bambang Suwarno, *Ciptaning*, chapter 3, track: 00.00-10.19)

### C. Korelasi *Sunggingan* dan Peran Tokoh Arjuna dalam Lakon

Berdasarkan pengamatan pada lakon *Parta Krama* dan *Ciptaning* sajian Bambang Suwarno, dapat disimpulkan bahwa warna *sungging* figur wayang memiliki pengaruh penting bagi dalang guna memperdalam rasa hayatan dan pengkarakteran figur tokoh wayang kulit. Berkaitan dengan ini R.L. Mellema berpendapat bahwa “*The colours for the face which come to our attention appear to be limited to the four main colours red, white, gilt and black. The choice of this colours as well as the sequence given here was not made at random* (Mellema, 1954:59). Artinya, bahwa warna untuk wajah yang menarik perhatian kita tampaknya terbatas pada empat warna utama, yakni merah, putih, *prada* (emas), dan hitam. Pilihan warna serta urutan yang diberikan di sini tidak dibuat secara acak.



Berkaitan dengan pernyataan Mellema tersebut, Bambang Suwarno mengungkapkan bahwa warna *sungging* yang dapat dimaknai hanyalah warna dasar, sedangkan warna yang bergradasi sangat sulit untuk dimaknai maupun diartikan. Dengan demikian karakter pada tokoh dapat dibaca melalui warna *sunggingan* wajah tokoh.

*. . . Arjuna for example sometimes has gilded face, sometime a black face. This indicates that this figure does not always show the same temperament. In the performance of play, therefore, the dalang must take into account temperament and will have to choose the puppet with the facial colour that fits the presentation. By preference he will choose an Arjuna with a gilded face for an amorous adventure but an Arjuna with a black face when he tries to reach his goal by ascetism and self control . . . (Mellema, 1954:59).*

(. . . Arjuna misalnya terkadang memiliki wajah yang disepuh emas, kadang wajah hitam. Hal ini menunjukkan bahwa sosok ini tidak selalu menunjukkan temperamen yang sama. Oleh karena itu, di dalam pertunjukan, dalang harus memperhitungkan temperamen dan harus memilih boneka dengan warna wajah yang sesuai dengan presentasi. Dengan memilih dia akan memilih Arjuna dengan wajah bersepuh emas untuk petualangan asmara, tetapi seorang Arjuna dengan wajah hitam saat dia mencoba mencapai tujuannya dengan pertapaan dan pengendalian diri . . .)

Di dalam perjalanan hidup Arjuna telah digambarkan sesuai dengan temperamen maupun psikis tokoh sesuai dengan usianya. Pada lakon *Parta Krama*, pada saat Arjuna masih muda digambarkan dengan figur tokoh Permadi *wanda Pacèl*. Figur tokoh ini Permadi menggunakan aksesoris lengkap, untuk menggambarkan bahwa ia adalah seorang bangsawan, putra Raja Hastina Prabu Pandhudewanata; di samping itu juga untuk menonjolkan jiwa mudanya yang gemar tebar pesona kepada siapa pun. Perubahan temperamen akan tampak pada adegan Arjuna setelah dirias oleh Bathara Kamajaya, yakni menggunakan figur tokoh Permadi *wanda Pangantèn*. Dalam hal ini Arjuna tampak lebih siap untuk

menuju kehidupan yang selanjutnya yakni berkeluarga dengan menikahi Dewi Bratajaya. Pada adegan ini digunakan figur tokoh Permadi dengan warna *sunggingan* wajah putih, yang berarti suci *lathi*, suci *pakarti*, suci *raga*, dan suci *tingkah laku*.

Penggambaran fase berikutnya dapat diamati pada lakon *Ciptaning*. Pada saat Arjuna berangkat bertapa yang diikuti oleh Semar, digunakan figur tokoh Arjuna *wanda Muntab*. Warna *sungging* hitam pada wajah tokoh Arjuna memiliki karakter mempesona tetapi tetap memberikan kesan gagah dan layak dihormati, menarik hati, patuh terhadap perintah agama, tidak merasa ragu-ragu maupun bimbang, melankolis atau mudah terbawa suasana sedih dan khawatir. Di dalam peralihan Arjuna menuju keheningan, maka ruh yang ada di dalam raga akan keluar dari tubuh. Untuk menggambarkan prosesi menuju keheningan, sukma Arjuna digambarkan menggunakan figur tokoh Permadi *wanda Pangantèn*. Hal ini selain didasarkan pada pendapat bahwa ruh pasti tampak lebih muda daripada raganya, juga ruh lebih suci daripada raganya (Bambang Suwarno, wawancara 28 Februari 2018). Oleh karena itu ruh Arjuna digambarkan dengan figur tokoh Permadi yang bermuka warna putih. Selanjutnya pada saat Arjuna mencapai keheningan, digunakan figur tokoh *Ciptaning*. Figur tokoh ini mampu mencerminkan kesan hening, *wingit*, dan berwibawa.

Dengan demikian warna *sungging* wajah pada tokoh Arjuna selain sebagai pembeda antara Arjuna muda dan Arjuna dewasa, juga berkaitan erat dengan sajian pertunjukan lakon, temperamen tokoh, dan psikis tokoh terkait dengan perjalanan hidup tokoh yang memiliki gejolak pribadi berbeda-beda.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *sunggingan* tokoh Arjuna wayang kulit gaya Surakarta pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

*Sunggingan* wayang kulit purwa gaya Surakarta dibedakan menjadi dua ragam gaya: karaton atau *lebet bètèng* dan luar karaton atau *njawè bètèng*. *Sunggingan* ragam gaya karaton meliputi *sunggingan* wayang *kyai* dan wayang *para*, sedangkan *sunggingan* ragam gaya luar karaton meliputi *sunggingan* corak pedalangan, corak pengembangan dan pembaruan, dan corak kreasi baru. *Skadi* warna *sunggingan* wayang kulit pada setiap daerah di Surakarta memiliki ciri masing-masing. Hal ini antara lain dipengaruhi oleh penghayatan rasa masing-masing *penyungging* pada setiap daerah.

*Sunggingan* figur-figur tokoh Arjuna karya Bambang Suwarno dibedakan menjadi empat *wanda*, meliputi: (1) Permadi *wanda Pacèl* dengan muka berwarna kuning emas atau *gemblèng*, (2) Permadi *wanda Pangantèn* dengan muka berwarna putih, (3) Arjuna *wanda Muntab* dengan muka berwarna hitam, dan (4) Begawan Ciptaning dengan muka berwarna hitam. Bambang Suwarno di dalam menyajikan lakon *Parta Krama* menggunakan dua figur Arjuna muda: (1) Permadi *wanda Pacèl* untuk menggambarkan tokoh Arjuna sebelum menjadi pengantin, dan (2) Permadi *wanda Pangantèn* untuk menggambarkan tokoh Arjuna menjadi pengantin. Di dalam lakon *Ciptaning* digunakan tiga figur Arjuna: (1)



Arjuna *wanda Muntab* untuk menggambarkan tokoh Arjuna sebagai kesatria, (2) Permadi *wanda Pangantèn* untuk menggambarkan roh Arjuna yang meninggalkan raganya, dan (3) Ciptaning untuk menggambarkan Arjuna sebagai pertapa. Masing-masing *wanda* Arjuna tersebut mempunyai kegunaan tersendiri sesuai dengan sajian pertunjukan lakon, temperamen tokoh, dan psikis tokoh terkait dengan perjalanan hidup tokoh Arjuna.

## B. Saran

Sangat disadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Akan tetapi paling tidak dapat membuka kesempatan bagi peneliti lain untuk menggali lebih jauh tentang *sunggungan* berbagai *wanda* Arjuna karya dan koleksi dalang yang lain, baik yang bergaya Klatenan, Sragenan, maupun Wonogiren.

## KEPUSTAKAAN

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Budiman, Kris. 2005. *Ikonitas Semiotika: Sastra dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Garnadi, Yati Mariana. 2006. *Melukis di Atas Kaca*. Jakarta Timur: Dian Rakyat.
- Haryanto, S. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit: Seni Rupa Tatahan dan Sunggingan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Hazeu, G.A.J. 1979. *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun kaliyan Agami ing Jaman Kina*, Ed. Mangkudimedjo, alih aksara Sumarsana, alih bahasa Hardjana HP. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumadilaga, K.P.A. 1981. *Serat Sastramiruda*. Dialihbahasakan oleh Kamajaya, dialihaksarakan oleh Sudibjo Z. Hadisutjipto. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mellema, R.L. 1954. *Wayang Puppets: Carving, Colouring and Symbolism*. Dialihbahasakan oleh Mantlehood. Royal Tropical Institute, Amsterdam No. XVIII. Department of Cultural and Physical Anthropology No. 48. Koninklijk Instituut voor de Tropen.
- Murtiyoso, dkk. Bambang. 2007. *Sejarah Pedalangan*. Surakarta: ISI Press bekerja sama dengan CV. Cendrawasih.
- Nugroho, Sugeng. 2004. "Sumping Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Fungsi dan Hubungannya dengan Tokoh." Laporan Penelitian Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- \_\_\_\_\_. 2005. "Makna Sumping Sekar Kluwih pada Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta." Laporan Penelitian Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.

- Panenggak Widodo, Marwoto. 1984. *Tuntunan Keterampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. Surabaya: Citra Jaya.
- Prawiroatmojo, S. 1985. *Bausastra Jawa-Indonesia*, Jilid I dan II. Jakarta: Gunung Agung.
- Sastronarjatmo, Moeljono (ed.). 1981. *Wanda Ringgit Purwa*. Jakarta: Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soedarso Sp. 1986. *Wanda: Suatu Studi tentang Resep Pembuatan Wanda-wanda Wayang Kulit Purwa dan Hubungannya dengan Presentasi Realistik*. Yogyakarta: Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud.
- \_\_\_\_\_. 1987. *Morfologi Wayang Kulit: Wayang Kulit Dipandang dari Jurusan Bentuk*. Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketiga Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 25 Juli 1987. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Soetarno, dkk. 1977. "Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta." Sub Bagian Proyek ASKI Surakarta Proyek Pengembangan IKI Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soetrisno. 1975. "Pitakon lan Wangsulun Bab Wanda Wayang." Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta, cetakan stensil.
- Soetrisno, R., dkk. 1979. "Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta." Sub Bagian Proyek ASKI Surakarta Proyek Pengembangan IKI Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suardana, I Wayan. 2008. *Kriya Kulit*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Subandono. 1981. *Pengetahuan tentang Sungging*. Jakarta: Diklat Pengajaran Sekolah Menengah dan Kebudayaan.
- Subandi. 1999. "Konsep Estetika Jawa dalam Sunggingan Wayang Kulit Purwa Gaya Kartasura." Laporan Penelitian Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.



- Subandi, dkk. 1997. "Ki Naryocarita Seorang Dalang Empu Sebuah Kajian Biografi." Laporan Penelitian Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Suharyono, Bagyo. 1986. "Pasunggingan Wayang Beber Mangkunegaran Surakarta." Laporan Penelitian Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta.
- Sukir. 1935. "Bab Natah sarta Nyungging Ringgit Wacucal." Manuskrip Go Tik Swan koleksi Perpustakaan Institut Seni Indonesia Surakarta.
- \_\_\_\_\_. 1980. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*. Dialih-bahasakan oleh Kamajaya. Jakarta: Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulardi, R.M. 1953. *Printjening Gambar Ringgit Purwa*. Balai Pustaka.
- Suryani, Heni. 2003. "Bentuk Gunung Wayang Kulit Purwa Kanjeng Kyai Mangu di Keraton Kasunanan Surakarta." Skripsi S-1 Program Studi Seni Rupa Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Suwarno, Bambang. 1999. "Wanda Wayang Kaitannya dengan Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Masa Kini." Tesis S-2 Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2016. "Wanda Wayang Tokoh Pandawa Purwa Gaya Surakarta: Kajian Bentuk, Fungsi, dan Pertunjukan." Disertasi S-3 Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wibisono. 2016. "Pranatamangsa Sebagai Ide Cipta Karya *Sungging* Wayang Beber." Skripsi S-1 Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Wignyosoetarno, Ki Ng. 1996. *Wahyu Pakem Makutharama*. Surakarta: STSI Press bekerja sama dengan Pasinaon Dhalang ing Mangkunegaran.

## DISKOGRAFI

Bambang Suwarno. 2008. Lakon *Ciptaning*, rekaman audio-visual *pakeliran* wayang purwa, koleksi pribadi.

Bambang Suwarno. 2009. Lakon *Parta Krama*, rekaman audio-visual *pakeliran* wayang purwa, koleksi pribadi.



## NARASUMBER

Bambang Suwarno (67 tahun), seniman dalang akademis, kreator dan kolektor wayang. Jln. Sungai Musi, Kelurahan Sangkrah, Kecamatan Pasar Kliwon, Kota Surakarta.

Ledjar Subrata (71 tahun), dalang wayang kancil dan seni rupawan wayang gaya Surakarta dan Yogyakarta. Sosrokusuman, Yogyakarta.

Manteb Soedharsono (70 tahun), seniman dalang profesional wayang kulit, kreator dan kolektor wayang, dan Empu Paripurna Bidang Pedalangan di Institut Seni Indonesia Surakarta. Desa Doplang, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar.

Purbo Asmoro (56 tahun), seniman dalang profesional wayang kulit, kreator dan kolektor wayang, dan dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta. Gebang, Kelurahan Kadipiro, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta.

Rudy Wiratama (31 tahun), dalang wayang kulit sekaligus kreator *corèkan* wayang kulit. Jln. Setiabudi No. 109 Mangkubumen, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta.

Suluh Juni Arsah (28 tahun), dalang wayang kulit sekaligus *penyungging* wayang khas Klaten. Gebang, Kelurahan Kadipiro, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta.

Suyanto (58 tahun), dalang wayang kulit gaya Malang dan dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta. Ngoresan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta.